LitRPG

ЖЕНЯ ИВАНОВ

ГРАДОСТРОИТЕЛЬ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Что будет, если в игру попадёт человек, который забыл своё прошлое и подменил его фантазией? Как понять, что тебя ждёт впереди, и каким окажется загадочный квест?

•

Природа замерла прежде тем как нанести очередной сокрушительный удар по человеку. Ветер задумался о чём-то своём и оставил листья в одиночестве спокойно висеть в пустоте, птицы, обратившиеся к ветру за объяснениями возникшей паузы, замолчали в ожидании ответа, и даже солнце, не желая участвовать в дрязгах спряталось за наступающими единым фронтом тяжёлыми, словно чугунная ванна тучами, нёсшими в себе бурю, из-за которой и возникло недопонимание между животным миром и стихиями. Вчера буря посетила и одну из московских квартир, где всё пространство окружающее одинокого, уставшего от жизни мужчины, в одну секунду будто замерло, чтобы затем взорваться телефонной трелью. Это был не современный ультратонкий и прозрачный смартфон, не давно устаревший сенсорный телефон, а обычный, случайно воскресший в данной квартире домашний телефон с трубкой на проводе. А если в одном месте кто-то воскрес, значит в другом произошло неизбежное - пришла смерть. Только задумайтесь, ведь по домашнему телефону никогда не позвонят, чтобы сообщить хорошую новость, то что заставляет людей улыбаться и от счастья обнимать говорящего радостную весть. Нет, телефон словно специальный оберег придуман, чтобы без урона для себя любимого сообщать другим дурные вести. Ведь, оказывается, больше пятидесяти процентов звонков на домашний телефон сообщают нам, не ожидающим такого подвоха от обычной трубки, о чём-то плохом, о том что уже произошло, и вы никаким образом не можете повлиять на события.

Такой звонок поступил вчера и мне: ничем не примечательному тридцатилетнему строителю-реставратору, перебивающемуся единичными, нигде не закреплёнными, заработками, без семьи, и живущему даже не на своей, а на съёмной квартире.

- Вечер добрый, Геннадий Викторович? - спросил донельзя уставший голос, который, казалось, сомневался, что сегодняшний вечер может быть хорошим.

- Да, здравствуйте, - ответил я через небольшую паузу, так

как подумал, что звонят не мне, а кому-то другому. Меня всю жизнь преследует навязчивое чувство, что имя мне совершенно не подходит.

- Вас беспокоит Ирисова Ольга Игоревна. Я являюсь, точнее, - она замолчала на несколько секунд, - исполняла обязанности юриста по личным делам вашего брата Семёна Викторовича... - женщина говорила очень медленно, словно стараясь подобрать как можно более обтекаемые слова, поэтому мне пришлось перебить её.

- В смысле исполняла обязанности? - сознание поглотили дурные предчувствия. Пусть наши с братом пути и разошлись почти десять лет назад, когда он с головой и несвойственным ему энтузиазмом погрузился в компьютерные игры, в один миг растранжирив свою часть родительского наследства на всевозможные игровые примочки. Разругались мы тогда знатно. Собственно, с тех пор то и не общались толком, так, звонки по праздникам с целью спросить про здоровье, да и всё. Нет, конечно, совесть почти каждодневно требовала проведать братишку, так как сказать лично засвидетельствовать своё почтение и просто помириться, но каждый раз находились какие-либо неотложные дела, а теперь выясняется, что у братишки пользуется услугами юриста, которые в наше время стали очень не дёшевы, проще сказать, что заплатить юристу могла максимум десятая часть жителей нашего государства.

- В связи с этим я Вас и побеспокоила. Вы не в курсе, - тяжело продолжила она, однако попустив в свой голос осуждающие нотки, - но шесть лет назад у Семёна Викторовича была обнаружена опухоль головного мозга. Две операции прошли успешно, - я слушал затаив дыхание, хотя после её оговорки в начале разговора уже не надеялся на чудо, и мои глаза предательски заблестели, словно нежданный блик на оптике снайперской винтовки, - но буквально год назад произошёл рецидив, но врачи лишь развели руками, опухоль была неоперабельная, а курсы химиотерапии и капсульного синтеза никак не помогли. Сегодня, - произнесла она, точно вколотила последний гвоздь в крышку гроба, - случилось непоправимое. Несмотря на все обещания врачей и заверения, что ещё один год Семён Викторович протянет, - в трубке послышались всхлипы, которые почти сразу прекратились, -однако, сегодня во время игры у него оторвался тромб в мозгу и Семёна Викторовича не стало, - мрачно закончила она хриплым голосом, видимо с трудом сдерживаясь, чтобы не заплакать.

Мы ещё долго о чём-то говорили. О том, что он умер легко,

занимаясь своим любимым делом, как и хотел, о новомодных игровых капсулах, гарантирующих защиту на все случаи жизни, однако я ничего не понимал. Тело, не слушая приказов, мешком осело на пол рядом с телефоном, словно из него выдернули какой-то стержень, а сердце сжалось в невообразимой боли, отчего из глаз, наконец, потекли горькие слёзы. «Вот я и остался один, один против неба», вспомнилась любимая цитата братишки и на душе стало немного легче. Теперь это случилось на самом деле, остался лишь я да небо и победитель нашего противостояния был ясен заранее.

Юрист уже давно попрощалась со мной и повесила трубку, условившись встретиться завтра в квартире брата по названному ею адресу. До встречи оставалось порядка десяти часов, пора было ложиться спать, но я никак не мог заставить себя сдвинуться с места, и так и сидел на полу пытаясь осознать случившееся, что всё это не дурной сон.

Была середина две тысячи тридцать четвёртого года. Нововременье, как выражались недалёкие историки с куцей бородёнкой, полностью задавившие адекватные точки зрения на современную ситуацию учёных людей в возрасте, заявив, что они отрыжка советской реальности, которые ничего не понимают в новом, свободном от предрассудков мире. Хотя в каком месте они видели мир свободным, я не понимал, однако, рекомендованные и буквально всученные всем бесплатно, что являлось нонсенсом в нашем государстве, личные помощники, заменяющие сразу и психолога и лучшего друга, а в некоторых случаях и жену, говорили о полной свободе любого человека. Своего такого психолога я случайно разбил, выкинув из окна на двадцать четвёртом этаже, и пусть я живу на втором, но тогда неведомым образом оказался так высоко, а робот решил насладить красивым голубым небом. В общем, нового помощника мне не прислали, чему я был чрезвычайно рад. Несколько лет назад во всём упразднили институт брака, хотя у нас он ещё держался, во многом благодаря церкви, но это не важно. Ведь сегодня мало кто интересуется реальностью. Всех потрохами купил новый, нереальный мир, в котором было всё то, чего людям не хватало в реальности. Больше никто не мечтает бороздить огромные космические пространства, пришельцы ушли не только с экранов визоров, но даже из жёлтых интернет газет. Человечество ушло в виртуальность, хотя и очень сильно постаралось перед этим, проведя электричество во все уголки мира и продавив нефтяное лобби, полностью отказавшись от использования полезных ископаемых, взяв старый советский лозунг «мирный атом».

Почти не осталось людей, которые жили бы в настоящем, а не

в виртуальном мире фантазий. И если выйти на улицу, то можно подумать, что произошёл апокалипсис и выжило лишь небольшое количество людей, но сегодня мне было на всех наплевать. Я сидел и смотрел на красную поцарапанную трубку старого домашнего телефона, который, выполнив свой долг теперь мог спокойно умереть на свалке, таких же как он стариков. Брат, братишка, только сейчас до меня дошло, как долго мы не общались нормально. Я жил, чувствуя, что он где-то рядом, стоит только позвонить и услышу его голос, и это поддерживало во мне силы, чтобы не скатиться на дно современного мира и не уйти в специальные дома для игроков, как это сделали многие мои бывшие знакомые.

А всему виной искусственная операционная система, созданная десять лет назад.Её отцы, лучшие умы всего мира, создали электронный код своих ДНК, который после каких-то махинаций, танцев с бубном, мог отображать человеческое сознание. То есть, они сотворили программу, точнее, существо, обладающее способностью самостоятельно жить, развиваться, но оно также могло испытывать настоящие эмоции. Именно от программ поступило предложение на разработку игры "Вторая реальность", а также объединение мира, пусть только мнимое, во Всемирное информационное сообщество.

Людям и программам потребовалось семь лет, чтобы создать гениальную игру, которая бы смогла полностью заменить людям так сильно разочаровавший всех настоящий мир. Программы же в свою очередь смогли, наконец, почувствовать себя людьми. Не знаю, кто выиграл от этого больше всего. По мне, так победителями вышли дикие животные, которые впервые за долгое время смогли вздохнуть спокойно. Пусть новости, которые зачитывал робот, передавали о нападении различных животных на человека, но всем было по барабану, в том числе и мне. Ах, да, игру назвали «Вторая реальность», хотя по мне, она стала первой для семидесяти процентов населения Земли.

Тяжёлые мысли всколыхнули что-то в сознании, и я, с трудом поднявшись с такого уютного пола, поплёлся на кухню. Туда, где в горшке с одинокой геранью, томилась, дожидаясь своего звёздного часа, небольшая фляга с неподражаемым французским коньяком сорокалетней выдержки. И пусть алкоголь в реальности был запрещён вместе с появлением игры, но люди всегда находили способ обхитрить государство. Однако сложностей в деле покупки выпивки было много, а цена зачастую не соответствовала вкусу. Я же мог себе позволить всего триста миллилитров заветного напитка раз в год, на который уходили

все мои отпускные.

Сегодня наступил именно тот день, когда выпить было жизненно необходимо. К сожалению, коньяк лишь притупил боль от потери близкого человека и не дал забыться, но мне хватило и этого, чтобы мысли опять свернули на проторенную дорожку, а душа ощутила небольшое, еле заметное, облегчение.

Просидев на кухне ещё несколько часов думая о вечном, о мире, который неожиданно быстро изменился, что мне не осталось в нём места. Хотя почему только мне, огромному количеству народа, но всё равно на душе было гадко, поэтому пришлось заставить себя встать, принять душ и лечь в кровать, которую сделал сам для себя всего несколько дней назад. Она ещё пахла лиственницей, из которой и была сделана. Пусть на неё ушли все мои деньги, но каждый раз ложась спать я чувствовал что почти счастлив. Радость от того, что в этом мире осталось хоть частица настоящего. Я закрыл глаза и мыслями унёсся в далёкое прошлое, где мы вместе с братом ходили по лесу и рассматривали деревья.

Утро встретило меня не совсем так, как хотелось. Первым со мной за руку поздоровался колючий, словно дикобраз, кактус, мирно спящий рядом с захлёбывающимся от крика будильником. Пластырь, соединившийся в страстном поцелуе с кровоточащими ранами, приветствовал меня вторым. Только потом я, наконец, добрался до душа, который встретил меня ледяной водой. Время идёт, а профилактика неумолима. Я вспомнил, что вечером, придя домой, не стал читать объявление на подъездной двери, теперь понял - зря. Поэтому, выйдя из душа, я мечтал лишь об одном — кружке согревающего кофе. Но и здесь мне не повезло. Кофе оказался слишком горячим, подобно резко вскипающим жителям гор, поэтому настроение с утра так и не повысило выше плинтуса, оставаясь в подвальных помещениях.

Надевание на себя привычных джинсов и старой, давно просившейся на покой, рубахи не заняло много времени. Поэтому через пару минут я стоял у двери, проверяя карманы, в которых должна была находиться карточка личности, заменявшая одновременно все документы: паспорт, снилс,страховой полис, водительское удостоверение на электромобиль и прочее, а также, заменявшая кошелёк.

Нашёл искомый кусок пластика в заднем кармане, тяжело вздохнул мрачно глянув на себя в зеркало, а затем на мисочку с молоком, которую я оставлял ради приметы своему домовому, и вышел из квартиры. До встречи оставалось всего ничего, а мне предстояло пересечь чуть ли не всю Москву.

Одним и единственным преимуществом моей квартиры было то, что буквально в двух шагах от неё было метро, которой настолько разрослось, что наверное никто не смог бы по памяти назвать все существующие станции, для присваивания имён которых даже стали проводить конкурсы. Утром метро фактически свободно, хотя, учитывая то, что днём оно и вовсе пустое, можно сказать, что я попал в час пик и свободными оставалась лишь одна вторая всех кресел. Занимавшие их обычно не отличались разнообразием в выборе одежды, но сегодня был удивительный в этом плане день. Напротив меня восседал улыбчивый молодой человек в объёмной сиреневой шляпе и красных мокасинах. Он не на секунду не отрывался от небольшого голографического монитора перед собой. К сожалению, картинку мог видеть только он, с помощью специальных очков. Но, судя по всему, он во что-то играл, скорее всего во «вторую реальность», хотя раньше я не видел, чтобы играли вот так. Значит под шляпой у него спрятано какое-то устройство. Но продолжить размышлять в данном направлении мне не дала парочка, ввалившаяся в вагон на остановке. Они явно спешили добраться до квартиры, судя по страстным поцелуям и слетавших с губ прозвищ друг друга. Красивую девушку парень почему-то звал упырихой, а она его просто Ваней.

Таким образом, дорога до места назначения пролетела незаметно, хотя и заняла ровно час. Поиск адреса дался не так просто, что было не очень хорошо, так как небо хмурилось и вот-вот должен был пойти дождь. Хотя особенно нервировало меня отнюдь не это, а постоянно поворачивающиеся на своих тонких ножках глазки многочисленных камер слежения, которые были установленные буквально на каждом столбе. А ведь с принятия закона о всеобщей безопасности граждан прошло всего два года, а камер понатыкали столько, что хоть питайся ими.

Дверь неожиданно быстро открылась и моему взору предстала она. Огромная вертикальная, цилиндрическая конструкция, выполненная из металла, который словно впитывал окружающий свет. Только затем, я увидел само помещение, которое отнюдь не было маленьким. Моему взору открылась просторная комната, квадратов на сто, в правом от меня углу которой располагалась небольшая кухонька, журнальный столик и два даже с виду удобных кресла. Одно из которых занимала немолодая уже женщина, приветливо махнувшая мне рукой. По-видимому это и была звонившая мне вчера Ольга Игоревна. Её лицо как нельзя лучше подходило для того, чтобы выражать чувство сострадания: глаза её будто являли собой прибежище «молитвы бессловесной», а небольшие щёчки и открытая улыбка

пухленьких алых губ явно свидетельствовали об активной жизненной позиции или о наличии огромных денежных средств потраченных на лучшего пластического хирурга.

- Доброе утро, - поздоровался с ней сам не веря сказанному и присел в кресло напротив.

- Доброе, - ответила женщина, с интересом во взгляде сканируя меня с головы до ног. Мне эти игры были мало интересны, поэтому я спокойно ждал пока женщина продолжит и на всякий случай запоминал, как она выглядит. Напротив меня сидела подтянутая стройная женщина не высокого роста, славянской внешности с крашеными в тёмный цвет волосами. Голубыми манящими, но какими-то неживыми глазами и насмешливой улыбкой замершей на лице.

- А вы похожи, - наконец, прервала Ольга Игоревна затянувшееся молчание, - но сейчас не об этом. Семён Викторович оставил для меня весьма чёткие и прозрачные инструкции. Во-первых, дайте мне свою идентификационную карточку, - я молча выполнил её просьбу, после чего она провела карточку по лежащему на столе устройству, похожему на доисторический планшет.

- Отлично, теперь вы владелец всего имущества родного брата, включая данную квартиру и приличный счёт в банке, - я немного обалдел, откуда у моего непутёвого брата-геймера счёт в банке, хотя учитывая юриста, это не было неожиданностью.

- Теперь второе, конверт с письмом, - продолжила Ольга Игоревна доставая из папки лежащей на столе большой жёлтый конверт и протягивая его мне.

- Ознакомьтесь, а я пойду, - закончила она, как только я взял конверт и оставила на столе визитку, - возникнут вопросы, звоните, не провожайте, дорогу я знаю лучше вас.

Тихо хлопнула дверь за этой странной, но знающей своё дело женщиной. Её запах оставшийся в комнате был лишь отдалённо похож на современные слащавые духи, в нём была какая-то знакомая нотка, но мне было не до этого, поэтому и на некоторую механистичность её движений я не обратил ни малейшего внимания.

Я остался наедине со странным жёлтым конвертом, через который брат хотел донести до меня важную информацию, либо сказать что-то личное. Тело стало потряхивать, поэтому пришлось на время отложить конверт и сделать несколько кругов по комнате, чтобы успокоиться. В процессе обхода мною были найдены ещё две комнаты: душевая и туалет, раздельные, что мне встречалось уже достаточно давно. Больше ничего не нашел, даже

личных вещей или какого-либо спального места. Даже компьютера и того не было. Чем больше времени я проводил здесь, тем всё меньше мне нравилась квартира, была во всём этом некая странность. Ведь юрист про похороны ничего не говорила, да и документы никакие не показала, только карточкой провела по какому-то своему устройству. Так где же сейчас тело моего брата, если он действительно умер. И погиб ли он вообще? Зная его характер и способности к отгребанию проблем не удивлюсь, если сейчас он на самолёте летит в Новую Зеландию или ещё куда, а мне только предстоит разгребать очередное дерьмо.

Наконец, ещё раз обшарив комнату и так и не найдя ничего проясняющего ситуацию, я вернулся в удобное, мягкое кресло, дабы внимательно рассмотреть доставшийся мне конверт. Ничего особенного, обычный почтовый свёрток, легкий, пахнущий бумагой. Аккуратно начал вскрывать его, выверяя каждое движение, чтобы не испортить содержимое, так как открывать пришлось руками. Поискать нож я не додумался. Внутри обнаружился обычный лист бумаги, с несколькими предложениями, написанными от руки, что в наше время было нонсенсом. Текст письма гласил:

Дорогой братец! Добро пожаловать в мою небогатую квартирку, надеюсь, она тебе понравится, дарю! Но у меня тут возникли некоторые проблемы, в связи с этим умоляю тебя никому не доверять, впрочем, обычное твоё состояние. В центре квартиры стоит цилиндрическая капсула последней разработки. Она создана для погружения. Пожалуйста, воспользуйся ею и тогда, я верю, мы ещё встретимся.

Твой недотёпа брат!

П.С. Надеюсь ты в хорошей форме.

П.П.С. Возьми отпуск перед тем как войти в капсулу.

П.П.П.С. Никому об этом не говори!!!

В голове царил сумбур. Какая встреча, откуда проблемы, он всё-таки не умер? Или же это злая шутка? Опять во что-то вляпался, как в детстве, а старший брат за ним разгребай. И что мне прикажите делать? Придётся лезть в эту капсулу, но предварительно разместить на своём профиле в инфосети заявление на отпуск. Начальства у меня, конечно, нет, однако законодательство требует в любом случае простоя работы писать какое-либо заявление: о болезни, отпуске, неважно, но если его нет, то поступивший заказ ты обязан был выполнить в установленные сроки, иначе онлайн суд и выплата компенсации. Но зачем мне лезть в капсулу? Найти брата? Я всё ещё

сомневался, хотя чувствовал, что уже давно принял решение.

Через пять минут с помощью наручных голо-часов, которые частично замещали компьютер и давали доступ к моему профилю, заявление было написано и размещено в надлежащем месте. Теперь езжай хоть на море, либо ложись в могилу, а в моём случае в капсулу. Правда путешествия давно перестали быть нормой, теперь проще зайти в виртуальность и оказаться в там, где ты захочешь. Даже существуют дизайнерские программы, где люди разрабатывают собственные места для отдыха. Хотя это было модно пару лет назад.

Капсула же впечатляла размерами, по моим скромным подсчётам она была около трёх метров в диаметре и двух с половиной в высоту, точно до потолка. Не представляю как вообще затаскивали такую громадину в квартиру. Её поверхность была гладкой и холодной, однако из чего она сделана предположений не было никаких, хотя с материалами я на ты. Как не было и чего-либо отдалённо похожего на дверь или хоть что-то подобное обозначающее вход. Лишь красная кнопка на гладкой серебристой поверхности напротив входа в квартиру. «Надо жать», пронеслась мысль в голове, и я нажал, хотя и стоило предварительно помолиться.

Внутри капсулы что-то загудело, зажужжало и передо мной выскочила голографическая табличка с текстом:

«Вход в капсулу в одежде запрещён, просьба раздеться, после чего вам будет разрешено войти».

- А больше ничего не сделать? - спросил я вслух и не надеясь на ответ, который как ни странно последовал на очередной табличке.

«Нет. Этого будет достаточно».

Я был несколько ошарашен, но всё-таки после короткого раздумья выполнил требования таблички. Раз решил, значит надо идти до конца. Быстро скинув одежду и аккуратно повесив её на кресло, я вернулся к капсуле, которая буквально через секунду распахнула свои объятия. Странно, ведь швов я так и не заметил. Внутри было множество различных трубок, однако выделялась на этом фоне маска, больше похожая на противогаз, поэтому заходить туда я не спешил, какое-то интуитивное чувство тревоги не давало сделать последний шаг. Но всё же отбросив глупые сомнения я вошёл внутрь. Стенки за мной сразу закрылись. Все чувства неожиданно резко обострились и стало очень неуютно, паника уже подбиралась к сознанию аккуратными шажками. Чем дольше я стоял голым в тишине в этой железной капсуле, тем

хреновей становилось у меня на душе.

- Добро пожаловать во вторую реальность, - наконец раздался приятный женский голос.

- Здрасте, - на автомате и больше с испугу, чем осознанно ответил я.

- Перед входом в игру сделайте выбор режима погружения во Вторую реальность: иллюзия, частичное погружение, полное погружение.

Только я хотел сказать иллюзия, так как полного погружения на первый раз уж точно не хотел, как женский голос продолжил.

- Выбран режим полного погружения, спасибо за выбор.

- Эй, я не выбирал! - крикнул я голосу, но меня как будто не услышали.

- Прошу наденьте дыхательную маску перед тем, как специальная жидкость заполнит капсулу.

- Не понял, чем заполнится? - спросил я у голоса не спеша одевать маску.

- Раствором условной плотности, который будет позволять совершать в виртуальности любые телодвижение, на которые способно ваше тело. Отчёт пошёл: десять, девять, восемь…

Едва успев в последний момент натянуть этот противогаз, по недоразумению названный маской, из всех трубок стал литься какой-то вязкий тёплый раствор. Который заполнил всю капсулу буквально за пару секунд. Ощущения после этого были несколько непривычные. Двигаться я мог, но не видел абсолютно ничего. И как не старался не мог дотронуться до стенки капсулы. Внутри начала подниматься очередная волна паники, которую с трудом, но всё ещё удавалось контролировать. Как внезапно, левое плечо пронзила лёгкая вспышка боли и сознание погрузилось в темноту. Тело обмякло и медленно, чтобы не получить повреждений с помощью той странной жидкости опустилось на пол капсулы.

В этот же момент дверь в квартиру открылась и внутрь вошли Ольга Игоревна с мужчиной смутно похожим на нашего героя, одетым в дорогой костюм тройку и лакированные коричневые туфли.

- Александр Викторович, всё как договаривались. Капсула запрограммирована на 3 месяца игры без перерыва, письмо от Вас ждёт его внутри игры.

- Порог боли установили надеюсь на все сто процентов, иначе не будет результата? - спросил Александр Викторович.

- Конечно, и набор у него начальный, ничем от других игроков не отличающийся.

- Хорошо, надеюсь это поможет не только вспомнить, но и найти самого себя.

- А кем он был до того случая? - робко спросила Ольга Игоревна.

- Совсем другим человеком, - мрачно усмехнулся мужчина и вышел из квартиры.

Ольга Игоревна улыбнулась, план начинал воплощаться в жизнь. И только опытный взгляд мог уловить некую механистичность в движениях уходящей из квартиры женщины и заподозрить в ней программу управляющую роботом.

Отступление 1.

Дамас. Орден Чёрная Мамба.

Любой человек попавший в Дамас, столицу Дамсов, в первую очередь задался бы вопросом: Что он забыл в этом пропахшем полынью и выгоревшим на солнце сером, захваченным в плен пылью, городе? Ответа на свой вопрос он не нашёл бы до тех пор пока не проникся, не стал бы Дамсом: высоким, мускулистым, чернокожим человеком с хитрыми глазами и золотыми руками. Тогда бы он понял, что жарит не солнце, а кузнечный горн прекрасно звучащий, что серая безликая столица — отдых для измученных от постоянного напряжения глаз, что запах полыни — это единственный аромат, который отбивает вкус палёных волос. Поэтому нерадивый путешественник вполне мог нарваться на хорошую драку в местном кабаке из-за незнания того факта, что в город влюблены все без исключения Дамсы. Собственно, из-за этой непонятной любви вы редко когда встретите темнокожего человека за границами своего мини государства. Ходят легенды, что только из-за этого они и не захватили мир.

Однако всё выше сказанное не касалось двух человек, которые спокойно сидели в полутьме одного из кабаков и судя по царившему в помещении напряжению обсуждали отнюдь не рядовые вопросы. за одним из столов сидели девушка и мужчина, главы ордена Чёрная Мамба, сильнейшего и фактически единственного в данном государстве. Главы ордена являлись мужем и женой, и если он отвечал за ремёсла и финансы их сообщества, то она занималась военными операциями и разведкой. Конечно, в ордене было много народу, но от этих двух человек зависело всё и вся.

Если мужчина представлял собой двухметровую гору мышц тщательно завёрнутую в чёрную кожаную одежду и сапоги подкованные железом, что вместе с чёрным цветом кожи и интеллигентным выражением лица на лысой голове смотрелось несколько дико. То девушка являлась полной противоположностью этого гиганта. Она была изящной и невысокой женщиной со смуглой кожей, как у арабки или испанки. И волосами густого чёрного цвета. Карие глаза девушки,

выглядывающие из-под кокетливой чёлки смотрели на мир насторожено и любопытно. Одежда на ней полностью совпадала с нарядом мужа. Тот же кожаный набор с окованными железом сапогами.

- Грен, - начала девушка,- почему ты так жаждешь участвовать в этом турнире? У нас и так хватает проблем с гномами и Валенским лесом. Там сосредоточено до восьмидесяти процентов нашего состава.

- Я понимаю, Багира, - раздался в ответ усталый бас Грена, - но и ты пойми, нам просто необходимо развиваться дальше, а не проводить всё время здесь, в своём ограниченном мире с этой странной любовью к городу, из-за которой покидать его почти не реально.

- Да, но у нас почти нет информации об этом квесте, который стартует через полтора месяца после турнира. - -Кроме того, мы не знаем, только ли победители турнира могут стать участниками квеста. Одни вопросы,а тот чиновник, которого я подкупила в Одруте молчит как рыба, но деньги берёт исправно.

- Давно тебе говорил, что с ним каши не сваришь, да и предчувствие у меня плохое, а людей на турнир пошли, а я от себя кое-что презентую игрокам, чтобы они по городу не грустили и дебафы не хватали на пустом месте.

- Ладно, но не лучших и не на все номинации. Отправлю по одному в одиночные и нашу сыгранную пятёрку.

- Придётся раскошелиться на эльфийских магов, чтобы они навесили телепорт, может, наконец, разберёмся в чём там фишка, зря что ли перемирие заключали.

- Договорились, с гномами разобрались?

- Всё ещё нет. Их построения не получается разбить аоешками, из-за чего на их стороне огромное численное преимущество. Поэтому пока на западном фронте без перемен, мы сидим в крепостях, а они пытаются нас выковырять. Как говорится, пат.

- Игроки не жалуются?

- Да что ты? У хаев не прекращающийся фан и кач, а нубов мы переправляем на юго-восток поближе к границам со Стиками и Элинами, чтобы они там набирались опыта.

- Хорошо, тогда я к финансисту и Пьеру, пора собирать наших бойцов в путь, турнир уже послезавтра.

- Хорошо, расходимся! - бойко отрапортовала Багира, тщательно скрывая накопившуюся за месяц непрекращающихся боёв усталость, которую она терпела только из-за того, что на

войне они зарабатывали большие деньги, сбывая на аукционе доспехи гномов.

Глава 2.

Пересекая реку,
Ухожу от того, что знаю,
Навстречу новым дорогам.
(Предсмертный стих самурая.)

Улицы Москвы опустели почти одновременно с выходом игры. В один миг все тюрьмы были переведены на вирт-заключение, которое отнюдь не было частью всемирно известной игры "Вторая реальность". Для преступников, по крайней мере в России, существовал свой мир. Нет, конечно, не для всех. Преступники с деньгами могли позволить себе играть на ровне с обычными людьми, а вот остальных ждал аналог чистилища. Вначале хотели взять за основу девять кругов ада Данте, но затем эта версия была отброшена, так как общественность возмутилась мусульманской направленности этой идее, поэтому было решено ввести пошаговую систему наказаний. Если ты убил кого-то, то тебя погружали в капсулу воспроизводящую всю ситуацию, только вот преступник был на месте жертвы. Ограбления, изнасилование, педофилия, нанесение ущерба отыгрывались по той же схеме, а считывал эмоции и физическое состояние преступников, которых раз в квартал выпускали из капсулы и отправляли к психологу. Если происходило улучшение, то людей переводили из «чистилища» в игровой мир, с несколькими условиями: они не могли первыми нападать на игроков, а также красть и обманывать. В случае нарушение преступники опять попадали в «чистилище». Это продолжалось весь срок заключения.

Обо всём этом думал Симмэн Такезо, для друзей просто Сёма, русский японец двадцати лет, совсем не высокий, чуть больше ста шестидесяти сантиметров, короткого ёжика из тёмных волос, чуть раскосых глаз пронзительно голубого цвета, которые передались ему от матери, и решительного характера, благодаря которому Симмэн никогда не отступал от поставленной перед собой целью.

Но в прошлом месяце коса нашла на камень. Молодой человек, до этого вполне успешно справляющийся и с сопроматом, и с остальными препятствиями в университете, умудрился поссориться с сыном ректора из-за мадемуазели юной, симпатичной, но несколько туповатой. Обычная ссора была бы не так страшна, если бы юной особе не пришло в голову устроить дуэль между юношами. Хотя, называть Это именно так язык совершенно не поворачивался. Женское сердце всегда хочет

любви, а о любви им говорят ежедневно разными кислыми, слюнтявыми словами. Невольно хочется в любви перцу. Хочется уже не слов страсти, а трагически страстных поступков. Девушка специально свела юношей на заднем дворе института при огромном скоплении народа и предложила им решить с помощью грубой физической силы кто больше достоин её маленькой, но нежнейшей и прекраснейшей ручки. Молодые люди не хотели драться, но окружающая их толпа безустанно подливала масла в огонь, однако решила исход этого собрания вовсе не она,а юная дама, которая подошла к каждому из героев и что-то тихо произнесла на ушко. В мире есть три наиболее переменчивые существа: струя, толпа и женщина...

Драка в любом случае не могла закончиться хорошо, но произошло худшее из возможного. Симмэн двенадцать лет своей жизни посвятил боевым искусствам, а точнее Нитэн ити-рю, начинающую свою историю от самого Миямото Мусаси Фудзивара но Гэнсин, где достиг Мэнке кайдэн, то есть освоил все техники школы и их глубокое понимание. Симмэн сделал из сына ректора почти отбивную с подсохшей корочкой от запёкшейся крови. Видео драки попало в интернет, а оттуда уже на глаза ректору. Его сын не стал жаловаться, но этого оказалось и не нужно. Симмэн был отчислен с позором через два дня после драки. В связи с новым законодательством нашей необъятной родины юноша после отчисления с чёрной меткой не мог в течении пяти лет учиться в любом другом учебном заведении. Ему был один путь — в армию, но из-за двойного гражданства его не брали и туда. Молодой человек не знал, что ему делать в столь чужой и не гостеприимной Москве. Родители были в Токио и лишь пересылали небольшое количество денег, чтобы их ребёнок мог спокойно учиться не отвлекаясь на работу. Прошло уже две недели с той злополучной дуэльки. Симмэн почти не тратил денег, питаясь лишь рисом и зелёным чаем, полностью сосредоточившись на поиске единственного выхода из данной ситуации. Вот и сейчас, гуляя по городу он забрёл в совершенно незнакомый для себя район.

Ну и что мне делать? Попросить помощи у родителей я не могу, отец не то что не простит этого, а навсегда забудет о существовании сына. Мать, конечно, могла бы помочь, только вот расстраивать её совершенно не хотелось. Поэтому необходимо было найти выход из этой ситуации. Если восстановиться в университете нельзя, значит необходимо было искать работу, а вот с этим были проблемы. Никто не хотел брать человека не славянской внешности, а с появлением программ со своим

интеллектом нужда в переводчиках пропала вовсе, как и в учителях иностранного языка. Автономные синхронные переводчики стоили сущие копейки, хотя с появлением виртуальной реальности спроса на них почти не было. Мало кто вообще путешествовал. Лишь старшее поколение, для которого виртуальная реальность была лишь игрушкой.

На глаза попался банк. Ограбить его для меня не составляло особого труда, а вот скрыться с деньгами вряд ли бы получилось, да и тюрьма меня не прельщала. Затем на глаза попалась вывеска на многоэтажном, обычном панельном дома: «Центр сдачи игровых капсул в аренду. Мы поможем Вам создать мечту!». Я, конечно, слышал об этой игре, что в неё не только вкладывают деньги, но и зарабатывают на ней. А что? В детстве у меня не плохо получалось играть в старенькие онлайн игры, например в линейку зла. Даже удалось продать своего персонажа, тогда ещё за сто долларов. Пусть на улице сейчас уже вечер, но центр должен работать. Мне необходимо узнать цена на аренду капсул, затем рассмотреть все возможные варианты заработков в игре, просчитать своего персонажа, вроде раньше так было можно делать.

Зайдя в центр мне предстало помещение отельного образца. Несколько диванчиков, клумбы с цветами, лифты с отполированными до блеска дверями и стойка регистрации с улыбчивыми девушками, которые были на голову выше меня.

Несмотря на поздний час пришлось вставать в очередь из нескольких человек. Все они молча протягивали девушкам одноцветные карточки: синего, жёлтого или чёрного цветов, после чего также молча шли к лифтам и уезжали в неизвестность.

Конечно, на столиках было полно рекламных буклетов и прочей ерунды с различными ценами, но отец учил меня, что лучше улыбнуться незнакомому человеку сто раз и задать сто вопросов, чем прочитать всё тоже самое записанное на бумаге. Ведь по лицу, эмоциям собеседника можно сказать гораздо больше, чем по сухому тексту.

- Приветствую Вас! - вежливо поздоровалась со мной брюнетка, словно сошедшая со страниц глянцевого журнала, и натянула на лицо обаятельную улыбку.

- Здравствуйте, - поздоровался я и поклонился. Уже пять лет живу в Москве, и никак не могу отделаться от этой привычки. Зато на лице девушки появилась настоящая улыбка, которая была гораздо искреннее и милее.

- Не могли бы вы рассказать мне об аренде капсул. Вероника? - продолжил я, прочитав имя на заботливо прикреплённом к её форменному пиджаку бейдже.

- Конечно, - ещё раз искренне улыбнулась девушка и начала своё повествование.

Узнать удалось примерно следующее. Человеку, то есть потенциальному съёмщику капсулы предлагалось три вида контракта, отличавшиеся по цене. Первый тип предлагал игру лишь в шлеме на специальной кушетке. За такую аренду с игрока снимали десять процентов всего заработанного дропа в игре. Кроме того, данный тип игры налагал жёсткие временные рамки, не более десяти часов в день, так как шлем не подгонялся индивидуально под игрока и много всякого прочего касательно оборудования и необходимостью организма кушать и справлять нужду.

Второй тип контракта предполагал, что игрок будет пользоваться специальным гамаком, опутывавшим тело и отображающим нагрузку виртуального мира на тело игрока, а также шлем, блоки со смесями питательных веществ и предназначенные для выведения отходов. Аренда данной капсулы составляла двадцать пять процентов со всего дропа. Существовал также и третий вариант аренды, который я пропустил мимо ушей, так как стоимость аренды была девяносто процентов от дропа.

Кроме того к игроку привязывался счёт в банке, через который можно выводить из игры средства. Четыре виртуальных золотых равнялись одной денежной единице в настоящем мире, обналичивать можно было суммы от четырёхсот монет. Вводить в игру заоблачные средства было запрещено, лимит в месяц равнялся тысячи денежных единиц.

- Спасибо, Вероника, очень выручили. А заключить договор можно в любое время?

- Конечно! - радостно и опять натянуто улыбнулась девушка, - а за дополнительный процент от дропа игровое устройство можно установиться у вас дома.

- Спасибо, - поблагодарил я Веронику ещё раз и откланялся, в прямом смысле слова, вызвав очередную улыбку у девушки.

Спешить домой, то есть на квартиру снимаемую для меня родителями, конечно, не следовало, но уж очень меня захватила идея зарабатываться в игре, осталось только понять каким образом, вот поэтому я и спешил. Разочарование такое чувство, что лучше сразу, чем спустя какое-то время.

Ворвавшись в квартиру сразу бросился к своему доисторическому компьютеру отточенным движением ноги нажав кнопку питания. Включался он долго, за это время я успел не только переодеться, но и приготовить себе чай с рисом, пора было перекусить.

Наконец, подгрузился не только рабочий стол, но и форум

игры. Информации на нём оказалось на удивление мало. То ли разработчики чистили всё более менее ценное, то ли игроки не спешили делиться приобретёнными знаниями. Пусть текстов было и мало, зато от количества видео, которое всё равно не загрузилось бы на моём компьютере на форуме просто не куда было деться. К сожалению, у меня стояла обычная старая и ничем ни примечательная видеокарта, а не новейший модуль служащий для воспроизводства виртуальности. Поэтому пришлось с сожалением закрыть форму и перейти на официальный сайт игры. Вот он был оптимален для моих задач. Здесь не только располагалась легенда виртуального мира, но и описывались основные игровые моменты.

На чтение всего объёма информации у меня ушла половина ночи, но оно того безусловно стоило. Согласно легенде виртуальный мир представляет собой планету в гораздо больше Земли и столетия назад всё в мире было хорошо, люди жили в мире и согласии, еды было в достатке, приключений хватало с избытком, боги радели за свой мир. Затем, одному из богов захотелось уподобиться творцу, поиграть в создателя. Он начал не просто творить, он выделял одно из свойств человека и увеличивал его стократно. Сначала он продлил жизнь и увеличил чувство природы у людей, так появились в мире первые эльфы. Этого ему оказалось мало, затем увеличил силу, гордость и воинскую отвагу, так появились орки. Но и этого богу было мало, поэтому он задумал эксперимент. Что случиться, если увеличивать не положительные качества, а нелицеприятные свойства людской натуры. Злость, коварство и вероломство превратили человека в мерзкого гоблина. Гордыня, страх и жестокость пробудили к жизни тёмных эльфов. Бог сошёл с ума. Он проводил эксперимент за экспериментом, опыт за опытом и не мог остановиться. Новым расам не было конца. Тогда другие боги решили закончить это безумие. Началась война все против всех. Как результат погибли все, почти. Выжила только лишь одна молоденькая и совсем не опытная богиня. Пусть все демиурги окончили свой жизненный путь и на месте их ухода в мир иной остались только драгоценные камни,по одному на бога, но мир пошёл под откос. Началась война на истребление между людьми и всеми остальными. Сердце богини обливалось кровью и она решила попробовать помирить самые непримиримые народы расселив их по всем сторонам света, а воссоединение начнётся лишь тогда, когда будет найден хоть один камень и воскреснет новый Бог.

Переводя всё это на язык фактов можно сказать, что игровой мир разделили на кластеры: от Португалии до Германии, Польша

и бывшие страны СНГ, Европейская Россия, остальная часть государства, Китай,с отведёнными специально для него тремя кластерами. Индия с четырьмя, Ближний Восток, Япония, Африка, которой выделили один огромный кластер, и множество игровых участков в Америке и Австралии. Таким образом создатели пытались избежать толкотни на начальных уровнях, а также разборок между народами в самом начале игры. Кроме того, для разнообразия в каждый из кластеров добавили несколько фенотипов, точнее ключевые особенности характера. Домоседы полюбили свой город, авантюристы стали перекати поле, умники знатоками магии, агрессивные — ловкими бойцами, а патриоты — неутомимы в бою.

В каждом кластере есть государство управляемое программой, именно оно через некоторое время выдаст избранным квест, после коего, по замыслу создателей, государство перейдёт под контроль игроков. Вот только что случится затем, совсем не ясно. Лишь расплывчатые намёки.

Кроме этой легенды, информации о виртулаьном мире, на сайте представлен топ игроков каждого кластера и сильнейшие ордены. Также был приведёт список открытых в игре классов, хотя и не говорилось, что они дают и как их получить, но вот некоторые их названия были многообещающими: Безумный лич, Берсек, Самурай, Водяной бич и т. д. В пояснительной записке указывалось, что герой своими действиями предопределяет свой класс. Больше никакой информацию по этому поводу найти не удалось.

Про деньги на официальном сайте не было сказано почти ничего, поэтому пришлось всё-таким искать хоть крохи текстовой информации на форумах. Мои старания не остались без подарка. На игре вполне можно было зарабатывать приличные деньги. Для этого необходимо иметь сильного перса, у которого будет два пути, как я их для себя определил. Первый — убивать игроков и затем продавать их вещи. Твой ник не подкрашивался, чтобы ты не делал, но портрет на стене: «Опасные преступники за поимку вознаграждение» вполне мог появиться. Второй — проходить от двух данжей в день, желательно в одиночку. После чего продавать дроп. Пока меня больше привлекал первый путь, но сейчас рано об этом говорить, надо попробовать.

С этими мыслями я лёг спать на привычную по детству циновку, на которой в отличие от кровати засыпал мгновенно. Прежде чем окунуться в приятную темноту вспомнилась одна из деталей контракта. Чем дольше ты играешь в арендованной капсуле, тем дороже для тебя становится купить свою личную.

Если сейчас она стоит около сорока пяти тысяч, то через месяц игры стоимость возрастала на тысячу, ещё через месяц на две, затем на четыре, потом восемь и так далее. То есть через год игры стоимость капсулы возрастала до четырёх миллионов с мелочью. Теперь понятна популярность этих центров, а как гладко стелют — залюбуешься. Но люди забыли о настоящем, всё, что уже не живется, превращается в подделку, таким стал для них родной мир

Отступление 2.

Стик. Орден Поджарь его Величество.

Постоянный туман вяло скрывал унылый город подсвеченный магическими фонарями и раскинувшийся посреди озёр. Населяли его сплошь невысокие худощавые люди бледные из-за недостатка яркого солнца. В их жилах текла кровь древних людей, благодаря которой они достигли высот в магических искусствах и смогли построить огромную академию, которая возвышалась посреди города подобно колоссу. Не только туман делал этот город мрачным и таинственным, но и тень от Чёрных гор, таивших в себе опасность. Кто только не нападал на город. И ужасные троглодиты, и всесильные минотавры, и неукротимые гарпии, и каменноликие медузы, но никто из них не смог преодолеть защиту города,в котором главенствовал орден Поджарь его Величество с бессменным лидером Зелёной Кваквой, девушкой, которая всегда скрывала своё лицо под тяжёлым капюшоном.

Сегодня на верхнем этаже академии собрались все офицеры ордена во главе со своим лидером. На повестке дня стоял вопрос участия в турнире, открывавшему доступ к главному квесту русского кластера, после которого, по мнению, Зелёной Кваквы начнётся знакомство с другими кластерами.

- Итак, - возгласил низкий грудной женский голос, который разнёсся по небольшому уютному залом без единого окна, но с огромным столом и тринадцатью тронами-стульями. Здесь все были равны, а орден лишь выполнял функции помощника, а также организатора, - через месяц начнётся турнир, кого мы отправим? Сразу оговорюсь, в категории после сотого уровня участвовать буду лично, надеюсь возражений не последует.

- Никак нет, - по военному чётко сказал офицер, одетый схоже с ниндзя, - но нужно составить несколько пар, троек, четвёрок и одну пятёрку, - после его слов в зале начался хаос, каждый хотел пропихнуть на турнир своих людей. Зелёная Кваква отвела им на обсуждение ровно пять минут, после чего прокашлялась и в зале снова воцарилась тишина.

- Я вас поняла, - начала она, - Гувер, - единственный офицер в доспехах, поднялся со своего места, - ты отвечаешь за набор

участников, вопросы?

- Что делать с наглым чиновником? - задал вопрос лысый мужчина в обычной повседневной одежде горожанина.

- Организуйте покушение. Убьёте — хорошо, нет — он станет сговорчивее.

Глава 3.

Очнулся, по внутренним ощущениям, почти мгновенно, но теперь вместо абсолютной темноты и состоянии паники, моему взору открылась огромная зелёная равнина, по которой лениво бродили различные животные: от волков и лис до экзотичных жирафов и слонов, создавая ощущения некой сюрреалистичности.

Своего тела я не чувствовал, будто от меня остались только глаза и рот. Попытался заговорить и неожиданно смог.

«Добро пожаловать в предбанник игры!» - возникла переливающаяся всеми цветами радуги табличка.

Здравствуйте, - вежливо поздоровался я, ожидая чего-то подобного, - а почему предбанник? - но ответа не дождался, видимо здесь специально заданный алгоритм, который не терпит отклонений.

«Выберите расу. Доступны для избрания: Стики - маленький рост, бледные и худые, предрасположены к магии(бонус 5 процентов к силе заклинаний и к воровству, владельцы уникальных знаний, множество учителей и одна академия) - моголы - среднего роста, жёлтый оттенок кожи(бонус 10 процентов к дальнему бою и умение вести бой верхом как начальное, склонность к шаманизму и почти полное отсутствие магов, 6 процентов к защите от магии стихий) - элины - высокорослые, смуглые(склонность к божественной магии и природной, бонус - 5 процентов к силе и скорости заклинаний, 7 процентов к ускорению овладения профессиями ремесла) - дамсы - чернокожие, мускулистые(склонность к ближнему бою 10 процентов к силе, а также к кузнечному ремеслу 15 процентов к созданию уникального предмета) - савалне - высокие, бледные, плотного телосложения (склонность к ближнему бою 5 процентов к силе, перемещение в лесу + 10 процентов к скрытности, маги духов + 5 процентов к силе). Помните, у каждой расы свой начальный город».

Странно, я думал здесь будет привычное разделение на эльфов и гномов, а тут всё странно и непривычно, и кого же выбрать. Пусть наслаждаться игрой я и не собирался, но вдруг придётся что-то делать для брата, всякое в жизни случается.

«Возможность выбора отклонена», - возникла очередная табличка.

«Автономная капсула полного погружения самостоятельно

определит ваш фенотип и внешность, которые станут основ при создании игровой аватары».

Ничего себе капсула, сколько же денег брат за неё отдал, раз она сканирует мою внешность. Вообще, это не очень приятно, пусть у меня и нет множества знакомых геймеров, однако светить своим фейсом всё-равно не хочется. Пусть это будет моей прихотью, но всё же.

Лицо изменить можно? - задал я вопрос в пустоту.

«Лицо автоматически будет изменено на 10 процентов, дабы обезопасить игрока от преследования со стороны виртуальных врагов в реальности».

Обнадёжили, это как надо ненавидеть кого-то, чтобы мстить в настоящем мире за обиды в виртуальной реальности. Правильно я делал, что не заходил в эту игру.

«Внешность создана, вам присвоен фенотип Савалн. Вы получаете бонус 5% к силе, 10% к скрытности, 5% к силе магии духов», - возникала табличка над только что созданной моей игровой аватарой, которая медленно прокручивалась, дабы я мог оглядеть самого себя со всех сторон. Надо сказать, впечатления я производил так себе. Рост метр восемьдесят, мышцы есть, но не скажешь, что сильно выделяются, кубики на животе отсутствуют, хотя лишних килограммов нет, да и ноги прямые сильно волосатые, как будто свои. Лицо же действительно было лишь отдалённо похоже на моё. Кроме карих, почти чёрных глаз и прямого, но аккуратного носа, выдать меня могла лишь ехидная улыбка, которая буквально кричала остальным какое же они все говно по сравнению со мной. К сожалению, избавиться от неё у меня не получалось, во всём виноват институт и красный диплом, в процессе получения которого возникла ненависть к остальному человечеству, которое ни черта не понимает. В общем, чувство собственного превосходство у меня оставалось достаточно долго, но смерть родителей всё изменила, куча навалившихся проблем смыла всё моральное превосходство и вовлекла в длившуюся до сих пор депрессию.

«Выберите имя персонажа и произнесите вслух».

Когда-то давно, в детстве я играл в одну вещицу, в которой использовал ник: Полубес. Был на Руси такой строитель, украшавший церкви чудесными изразцами. Однако, это имя обладало несколькими недостатками, главный из которых - быстрое реформирование данного ника в короткое и созвучное - балбес. Поэтому надо придумать другое имя. Помню был один интересный архитектор на Руси, поднявший с самых низов. Пусть он и плохо кончил, однако крепость его до сих пор стоит.

ФёдорКонь, - громко произнёс я, надеясь, что программа

засчитает его как полное имя, а только первую или вторую часть отдельно.

«Выбор сделан. Ваше имя: Фёдор Конь», - над моим аватаром появилась табличка с именем.

«Ваша капсула запрограммирована на три месяца полного погружения в игру без возможности отключения и выхода. Прошу ознакомиться с особенностями игры в капсуле полного погружения».

Ни хрена себе. Вот братишка мне подсобил заперев на три месяца в игре. Что я здесь буду делать целых три месяца? Зайцев бить и волков грызть? Вот только узнаю, что он от меня хочет и не буду ничего делать. Только есть и наслаждаться незапланированным отдыхом. Таким образом временно себя успокоив я приступил к ознакомлению с инструкцией.

«В игре существует два образа жизни: 1 - ограниченное полное погружение: персонаж - созданный образ, которым руководит игрок. Существует шкала усталости, манны и жизни. Кроме того, две отдельные панели для активных и пассивных навыков, которые приобретаются либо у личного наставника, либо в специальных школах и академиях.Возможна индивидуальная настройка.

2 - данный способ игры доступен автономным капсулам последнего поколения. Он подразумевает использование всех возможностей тела. Отсутствуют как таковые все шкалы кроме жизни, сохраняется лишь возможность касаясь вещи узнавать её характеристики. Существует отдельная шкала набора опыта и роста жизни. Умения применяются по мысленному желанию, а изучаются путём нескольких тренировок. Но несмотря на то, что отсутствуют характеристики силы, выносливости и ловкости, в игре есть возможность улучшить каждую из них, но только в процентом соотношении. Каждая вещь имеет статы как в обычных единицах, так и в процентах. Например, вы никогда не сможете сравниться с силой игрока в ограниченном погружении, так как тот может вкладывать в данный параметр заработанные при получении уровня очки, зато вы можете обойти его во владении мечом и врождённой ловкости собственного тела. Приятной игры!»

Перед глазами пронеслась яркая белая вспышка и я очнулся среди невысоких зелёных холмов, занимавших небольшую площадь, около ста квадратов на первый взгляд и обнесённую аккуратным деревянным заборчиком с одной шатающейся от прохладного ветра калиткой. За которой начинался собственно город.

Я оглядел себя. Обычные холщовые штаны подпоясанные

верёвкой, лапти на ногах, рубаха с длинными рукавами из того же материала что и штаны, а также невесомый мешок на двух лямках за спиной, в котором лежала ещё и полная белых пятен карта.

Обычные холщовые штаны: +1 к защите от физической атаки.

Обычная холщовая рубаха: +1 к защите от физической атаки.

Ивовые лапти: +2 процента к скорости передвижения, + 1 к защите от физической атаки, + 2 процента к скрытности(расовый бонус).

Верёвка: заменяет пояс, +1 к интеллекту.

Общие характеристики:

Сила: определена капсулой автоматически - возможность поднять вес до 80кг.

Выносливость: возможность пробежать без усталости до 10 км.

Сила магии: 2(1)

Скорость магии: 0

Сила духа: 0

Ловкость: выше среднего показателя, наличие хорошей растяжки и реакции, +2% к скорости, +2 процента к скрытности.

Восприимчивость: 0

Живучесть: 5 =(50хп)

Слава: 0

Харизма: 0

Манипулирование: 0

Сила воли: 0

Рефлексы: выше нормы(определено капсулой)

Внешность(привлекательность): 0

Скрытность: 12(10)

Защита от физических атак: 3(0)

Сопротивление магии жизни: 0

Сопротивление магии смерти: 0

Сопротивление магии стихий: 0

Сопротивление магии разума: 0

Сопротивление магии духов: 5(расовый бонус)

Сопротивление магии тени: 0

Сопротивление магии божеств: 0

Сопротивление магии природы: 0

Достижения: нет

Ремесла и навыки: нет

Не распределённых очков характеристик: 10.

Так, понятно, что ничего толком и не ясно. Какие-то проценты, что-то наверняка значащие статы. Например восприимчивость, о чём речь? Насколько я поддаюсь чьему-то влиянию? Нужно будет обязательно у кого-нибудь спросить. Вопросов много, а ответов на них не видно. Поэтому погодим очки вслепую вкладывать. Закончив думать над тем, где они - ответы, я сбросил с плеч мешок и заглянул внутрь. Кроме трёх медяков сиротливо лежащих в одной из тридцати ячеек появившихся перед глазами внутри был только конверт, судя по всему именно в нём скрывается ответ на главный вопрос: Зачем брат упёк меня в эту капсулу на целых три месяца. Интересная схема распределения пространства в мешке, в какой-то игре была точно такая же.

На самой периферии зрения виднелась небольшая красная полоска с цифрой 50, по-видимому, это заявленная шкала жизни. Под ней же была ещё одна прозрачная шкала, которая была в два раза больше, надпись на ней гласила 0/10, судя по всему это была шкала опыта.

Разобравшись с этим я, наконец, поплёлся к выходу с местного оригинального кладбища в виде небольших курганов, чтение письма требовало кружечки пива, которое я не пил уже очень давно. Вход в город встретил меня приветственной надписью:

«Путник, ты прибыл в столицу государства Савалн - Ретлонию - величественный древний город, который славится не только своими архитектурными сооружениями и интересной историей, но и прекрасными пейзажами...»

Я не стал читать дальше, просто смахнув выскочившую табличку рукой, и направил свои ноги в центр города, который был прямо передо мной. Странно, кто так вообще проектирует, как могло кладбище оказаться в самом центре города, напротив площади. Всего лишь один аккуратный переход мимо высоких деревянных резных домов в старославянском стиле по мостовой из того же материала, приятно пахнувшей лиственницей, и я у входа на центральную площадь города. Размерами она не впечатляла, квадратная территория, по середине которой стоит какой-то памятник из камня. Но вот то, что площадь была не из брусчатки, а также как и дороги из дерева впечатляло. Да и все окружающие площадь трёх-этажные дома, кроме одного с фасад которого украшали огромные часы, сделанного из камня, были сложены из тщательно подогнанных друг к другу брёвен.

Залюбовавшись окружающей архитектурой я не замечал толпы игроков сновавших туда-сюда. Одеты все были по-разному. Кто-то носил доспехи рыцарей тевтонского ордена, кто щеголял

пластинчатым доспехом Генуэзского образца, множество обыкновенных кольчуг, сверкающих отполированными частями на ярком летнем солнце. Хотя большинство всё-таки скрывали доспехи под различными накидками, которые скорее всего давали неплохие бонусы к статам. Отличить где маг, а где воин мне пока не казалось возможным.

Оружие также было самым разнообразным. От привычных полуторников и двуручников до хищно изогнутых луков и боевых посохов.

От настолько разношёрстной толпы у меня сразу зарябило в глазах с непривычки. Всё-таки в реальности народу гораздо меньше и попасть в толпу людей практически невозможно.

Увидев рядом со мной вывеску: Кабак. Я поспешил пройти внутрь сего заведения, которое встретило приятной полутьмой и прохладой. В большом помещении умещался десяток столов и огромная русская речь в углу. Барной стойки, так привычной современному человеку здесь не было. Да и за столами никто не сидел. Не ошибся ли я дверью?

- Хозяева, работает ли кабак? - крикнул я стоя посреди помещения.

- Работает, работает, - откликнулись откуда-то из смежной комнаты раскатистым мужским басом, от которого я даже чуть присел, - чего надобна новик? - спросил мужчина огромных размеров, появившейся из двери, расположенной рядом с печью.

- Пива бы испить, - пробормотал я поражённый размерами этого заросшего бородой по самые глаза великана, одетого в некое подобие фартука на добротные кожаные штаны и хлопковую рубаху. На ногах же у него красовались щегольские полусапожки.

- Плати пять медяков и будет тебе пиво, а то вот все норовят, сначала сделать заказ, а потом платить. В заведение Храбомира, сначала плати - потом еди! - чуть ли не прокричал великан.

- Дороговато, уважаемый Храбомир, - решил проявить я почтительность к человеку таких размеров, у которого после того как он представился над головой появилось имя и приписка нпс, - у меня только три медяка.

- Нет денег, выход сам найдёшь? - выразительно стал почёсывать кулаки хозяин заведения.

- Эм, - я немного оторопел от такого напора и забыл на время, что нахожусь в игре, - а может надо что-то починить, поправить в доме? - задал я профессиональный вопрос. Это во мне строитель

заговорил.

- А смогёшь поправить? - с сомнением оглядел меня он, так что я почувствовал себя меленькой никчёмной букашкой.

- Смогу! - вытянулся я и расправил грудь, как будто служил в армии всю свою жизнь. А я ведь не служил, или служил. Странно, не помню. Брата помню, родителей помню, а служил или нет, не помню. Толчок в плечо помешал мне довести логическую цепочку до конца.

- Эй, новик, чего застыл, пойдём, говорю, за мной.

Я тряхнул головой, потёр зудящее после толчка Храбомира плечо и пошёл за ним внутрь здания. Он проводил меня до третьего этажа, где у него была оборудована спальня. Большое окно давало достаточно света, чтобы я мог понять проблему хозяина кабака. Кровать была сломана аккурат по середине. Как будто Харобомир с пьяну прыгнул на неё и та бедная не выдержала. Сама кровать не представляла ничего особенного. Каркас из четырёх гладких досок, образовывавших большой прямоугольник. Четыре аккуратные ножки из чурок. А также набитые на каркас грубо струганые доски, которые до поломки держали на себе матрац, сейчас сиротливо лежащий в углу комнаты. Уж из какого он материла, я пока не представлял. Скорее всего что-то магическое, это всё же игра.

- Берёшься починить кровать, новик?

- А почему новик? - решил спросить я перед тем как браться за починку.

- А кто же ты? Имя ещё не заслужил, поэтому и новик. Берёшься?

Вам предложено задание: «Помощь Храбомиру»

класс: обычное

Условия выполнения: починить кровать Храбомира, чтобы она выдерживала его вес.

Срок выполнения: 1 день

Награда: топор, скидка в заведении Храбра 10%, 1 золотой, одна кружка пива от заведения.

Повышение репутации с Храбомиром до Дружелюбие.

Ограничения по уровням нет.

Опыт: 45 + бонусы в зависимости от выполнения задания.

Принять/ Нет

- А можно сначала пива, чтобы я мог прочитать письмо от брата, а затем примусь за работу, - спросил я Храбомира не торопясь принимать задание.

- Нравишься ты мне парень, да с семьёй надо держать связь. Угощу тебя пивом, но смотри у меня, если что... - погрозил он у меня перед носом своим огромным указательным пальцем.

Условия выполнения задания изменены:

В случае невыполнения: понижение репутации до ненависть

штраф - 20% ко всем характеристикам на одни сутки.

Ни хрена себе, вот это штраф, какая-то хардкорная игра, чуть что не сделал принимай огромный минус. Нужно срочно читать письмо от брата.

- А материалы для кровати где брать? - прежде чем согласиться задал я ещё один вопрос.

- Деревяшки что ль? Да у меня на заднем дворе найдёшь. Там же и топор лежит, им работать будешь.

- Хорошо, я согласен!

Перед глазами возникла ещё одна табличка:

«Вы приняли задание: Помощь Храбомиру»».

Затем мы спустились вниз и Храбомир, усадив меня за один из пустых столов, вручил мне большую деревянную кружку с приятно пахнувшим хмелем пивом. Сделав один долгий глоток и насладившись сим дивным напитком, приятно прокатившимся холодным потоком по моему телу, ещё раз удивившись точности ощущений виртуальной реальности, я, наконец достал письмо от брата, и распаковав его углубился в чтение.

«Здравствуй братец! Добро пожаловать в игру. Это не важно, но я был первым бета-тестером, есть чем гордиться. Как ты уже, наверно, догадался, я отнюдь не умер. Знаю, что ты не сильно обрадуешься данной новости, но и злиться на меня за эту шалость не будешь. Так вот, зачем я упёк тебя на три месяца в капсулу. Этому сразу две причины. Во-первых, это мне посоветовали врачи, чтобы вернуть тебе память и адекватное восприятие мира. Во-вторых, через два месяца в игре стартует глобальный квест рассчитанный на двенадцать человек. Ты обязан, должен, быть одним из них. Почему, говорить не буду, но это чрезвычайно важно как для тебя, так и для меня. Стартует он в столице программного государства - Одрут. Поэтому надеюсь на твоё благоразумие. Развивать героя можешь как угодно, но за два месяца должен достичь хотя бы семидесятого уровня. Это реально, особенно для тебя. Пожалуйста, не суйся в политику, делать там нечего, да и занятие это на любителя.

Теперь краткий ликбез по игре и локации в которой ты очнулся. На данный момент возможно начинать игру только за людей, которые поделены на пять фенотипов, каждая со своими особенностями. Потом сам разберёшься. Остальными расами играют в основном программы, это как-то связано с психикой, но я не вдавался в подробности.

Создавать кланы в игре нельзя, поэтому существует множество различных орденов и гильдий. Советую тебе на первых

пора никуда не вступать, они все работают под одну гребёнку. А тебе нужно стать индивидуальностью. Кроме этого под управление людьми отведено пять королевств, по одному каждому фенотипу. Обычно такое небольшое государство возглавляет сильнейший орден, но на самом деле всё очень сложно, поэтому не принимай гражданства, а иди в нейтральные земли после 20 уровня. Ах да, сами ордены устроены по принципу взаимопомощи. Конечно, глава играет важную роль, но именно играет, как впрочем и остальные.Здесь не действует правило, что короли смотрят на мир очень упрощенно: для них все люди — подданные.В игре равны все! Существует ещё шестое, которое является главным, оно находится под управлением программы. Именно с ним будет связан квест. Представь, что находишься на Руси в период феодальной раздробленности. Королевство под контролем программы - Киев, а пять государств вокруг него - удельные княжества. Правитель каждого из которых хочет стать единоличным королём, но до окончания планируемого квеста это невозможно. Разницу между игроком и программой почувствовать сложно, поэтому обычно рядом с именем программы написано НПС. Будь внимателен. Что же ещё... Ах да, квестодателями могут быть как нпс, так и люди. На момент написания лучший игрок достиг 165 уровня, за три года игры, так как после 50 набирать уровни становится очень сложно.

Градация цветов одежды:
жёлтые - до 10го уровня
синие - до 30 уровня
чёрные - до 60 уровня
красные - до 90 уровня
чёрные - до 120 уровня
Двухцветные - являются эквивалентом редких вещей.
Трёхцветные - легендарные

Сеты подбираются игроком самостоятельно, и после визита к магу или кузнецу, появляется дополнительное значение сета, в зависимости от правильности подобранного. На этом вроде всё. Вместо почты тут курьерские службы в виде сов и прочей порхающей живности, а также людей. В магазине всякую летающую тварюшку можно приобрести всего за серебрушку, но лучше использовать людей. Механизм потом сам поймёшь. Выход на форум и в сеть у тебя отключён, чтобы придать герою наибольшую индивидуальность. Деньги как и во многих подобных играх прошлого: 1 золотая монета равна 100 серебряным, 1 серебряная равна 100 медным. Между городами пока не открыли порталы, поэтому необходимо перемещаться или на лошадях или на верблюдах, ну или твой случай - пешком. С

петами, артефактами, магией и смертью надеюсь сам разберёшься. Удачи. Ах да, за каждый уровень будет даваться по 5 очков свободных характеристик. Их можно вкладывать в свои статы. Для тебя сила, ловкость и выносливость мало актуальны, так как 1% улучшения равен 15 очкам характеристик, поэтому гораздо продуктивнее вкладывать в магию».

Хорошее письмо, содержательное, но вот почему меня запихнули в капсулу на три месяца я так и не понял, и причём здесь потеря памяти и какие-то врачи. Со мной же всё в полном порядке. Ладно, с этим как-нибудь разберусь, а вот игра сложная - факт. Если лучший игрок 155 уровня, каким образом я за два месяца должен набрать 70. Непонятно. Да и рано пока планы какие-то строить, слишком мало данных. Но для себя надо решить, что делать. Пока буду играть в своё удовольствие, и если успею набрать уровень, то, так и быть, попробую выполнить квест для брата. За время прочтения письма кружка с пивом было осушена до дна. О чём система не преминула сообщить.

Временный дебаф: «Маленький пьянчужка» 1го уровня.

-6% к ловкости. Срок действия 30 мин.

- Ничего страшного, древесинку пока погляжу, - глубокомысленно произнёс я и отправился на задний двор кабака Храбомира.

Тот меня, надо сказать, поразил. Аккуратная белая беседка, небольшой сарайчик, коротко подстриженный зелёный газон, и безобразно раскиданные в углу брёвна вместе с огромной поленницей. И всё это в окружении высоких деревянных домов. Прямо райский уголок в центре города.

Топор нашёлся в большом пне рядом с поленницей, который видимо служил подставкой под заготовку материала на зиму. Вытащить его удалось с трудом, вбит он был знатно.

Вы завладели предметом Топор кольщика дров.

Урон: 10% от силы персонажа.

Прочность: 100/100

+5% к скорости колки дров.

Класс оружия: уникальное

- А что, неплохой топорик, - сказал я вслух перемещаясь к сложенным в углу брёвнам.

Стройматериалы были на любой вкус. Тут вольготно развалились: ольха, сосна, бук, дуб, лиственница. Это только то, что я смог узнать. Мне бы даже в голову не пришло тащить в центр такую прорву дерева. Так, значит. План кровати вырисовывался. Основу спального ложа сделаю из дуба, точнее аккуратно порублю его на чурки, которые будут удерживать

каркас. Сделанный в свою очередь из лиственницы. На обрешётку внутри каркаса, которая собственно и удерживает матрац, пойдёт ель. Она легче акации белой, да и гнётся бесподобно, если хозяин дома решит озорничать по ночам. Вообще, мой выбор древесины легко объяснялся. Дуб - дерево прочное, имеющая выразительную текстуру, усыхает средне, мало растрескивается и коробится, практически не подвержен гниению. Выдержанный долгое время в воде дуб приобретает черный цвет и становится очень твердым. Лиственница влагостойкая и не поддаётся гниению. Ель гибкая и держащая форму. А на украшательство, пусть оно и не требовалось возьму пожалуй тисс. Красное дерево, оно всегда в цене.

Странно, что у обычного кабатчика такой выбор древесины на заднем дворе. В куче остались лежать: белая акация, ясень, кедр, пихта и много чего ещё. Я был счастлив трогая и поглаживая натуральную на ощупь и запах древесину. Там, в реальности, всё делают из заменителей, давно позабыв, каково это, находится в бревенчатом доме. Втягивать в себя этот чудесный аромат.

Работа спорилась и вскоре на заднем дворике лежало несколько кучек аккуратно уложенных брёвен, которые были выбраны со всем тщанием. настал час поработать грузчиком, по брёвнышку в спальню, чтобы на месте собрать кровать, так как если это сделать здесь, то дверные проёмы она точно миновать не сможет. Если я что-то делаю, то делаю это хорошо, а халтурить можно и сидя в офисе на месте, которым сейчас думает большинство. Кстати, в прошлом году был запрещён знаменитый писатель Рей Брэдбери, как сказано в законе: «за пропаганду превосходства индивидуума над обществом», формулировка тупая до ужаса, но пипл схавал за милую душу. Даже была выпущена программа, которая настаивала, что смотреть фильмы и образовательные передачи гораздо полезнее для развития мышления современного человека. Я полностью согласен с этим, так как действительно, для тех кто и читает то с трудом, а то и вовсе по слогам, лучше образовательных передач не найти. Людей можно исправлять, только показывая им, каковы они. Правдивая комедия полезнее лживой или академической речи. Но сейчас нет даже частично правдивого фельетона.

Поздравляем. Вы получили достижение Грузчик 1 уровня.

Сила +2%, выносливость +2%.

- Оп-па, вот и первый голубь в мою кормушку, - радостно потёр я руки, укладывая очередное бревно в спальне хозяина кабака.

- Тьфу, - с досады чуть не сплюнул. Забыл приготовить

заранее чушки под ножки кровати и пёр наверх лишние два бревна дуба. Но обратно тащить их я не собирался.

Быстро, с помощью топора прикинув размеры нынешней кровати Храбомира, я задумался. Выходило, что кровать была почти квадратной, семь топоров в длину и шесть с половиной в ширину, и это при длине обуха топора сантиметров в 30. То есть кровать получалась не хилая, благо, что комната большая.

Быстро нарубив восемь аккуратных чурок, больше похожих на пеньки в миниатюре, я вырубил в каждой из них углубления под брёвна, толщина чурок позволяла это сделать. Затем пришёл черёд лиственницы. К сожалению, её длина была меньше необходимой, поэтому пришлось топором вырубать хитрые пазы, чтобы брёвна соединились. Спустя минут сорок работы каркас для кровати был готов. Восемь ножек высотой по двадцать сантиметров с выемкой для брёвен и восемь стволов небольшой лиственницы, соединённых между собой и уложенных точно в выемки на чурках так, что узлы соединения лежали точно по середине чурок, для большей крепости.

За время этих подготовительных работ у моего персонажа немного вырос навык владения топором и больше плюшек не было.

Поздравляем. Ваш навык владения топором стал равен 5.

Чтобы стать уверенным пользователем топора навык должен вырасти до 20.

Теперь я встал перед дилеммой: каркас для матраца должен лежать сверху брёвен, но тогда нужна верёвка, чтобы закрепить тонкие брёвнышки. Сделать под них отверстия в каркасе не представлялось возможным из-за отсутствия нужного инструмента, а топором много не насверлишь. Придётся идти к хозяину данного заведения за верёвками.

Храбомир, найденный мной сидящим за одним из столов в большом и пустом зале, верёвки выдал, но как-то без удовольствия, словно отрывая от себя кусок души. Будто в нём жил завхоз, сердцем радеющий за все предметы быта, хранимые в его закромах.

Прошло ещё два часа, прежде чем я смог спокойно выдохнуть, так как первоначальная конструкция прогибалась по середине, из-за чего пришлось усиливать каркас двумя поперечными балками из лиственницы. А затем пришлось делать спинку, о которой я совсем забыл. Но с нею уже не заморачивался, а просто составил из оставшихся брёвен аккуратную, невысокую спинку крепко перевязанную и привязанную верёвками к каркасу. Затем немного шаманства с красным деревом, чтобы на спинке появилось некое

подобие цветка, а на каркасе завитушки и работа готова. Уложил сверху матрац, прыгнул на него, отметив, что ничего не трещало и не скрипело. После чего со спокойной душой отправился за Храбомиром, дабы он принял квест. Даже не обратив внимания на надпись выскочившую над кроватью.

Поздравляем. Вы создали обычную кровать великана с резным изголовьем.

Прочность 1000/1000

Вы можете создать проект данного сооружения прикоснувшись к листу бумаги и представив кровать.

Данный проект может быть продан на аукционе.

Класс: обычный.

- Ох, ты, - удивился он войдя в комнату, - ка-ка красота, а высока-то к чаму? - опять вернулся к нему непонятный акцент.

- Чтобы спину зимой не продуло, - быстро ответил я, так как предвкушал данный вопрос.

- Ага, а если выпью, забярусь? Не опрокинется? - такого вопроса я уже не ждал. Пришлось разыгрывать целую пантомиму, изображая пьяного хозяина кабака ночью пришедшего домой и пытающегося из положения лёжа вскарабкаться на кровать. К счастью, у меня получилось. Спальное ложе вышло весом под три центнера, так что я не мог её опрокинуть при всём желании.

Затем кровать испробовал сам хозяин и судя по улыбке, гарцующей по его суровому лицу, в испытатели будет приглашена какая-нибудь милая особа женского пола, дабы окончательно удостовериться в крепости нового агрегата.

- Уважил ты меня новик, уважил, так и быть сдам тебе комнату за пол цены в придачу к остальному, - тягуче произнёс он без акцента и сжал мою ладонь своей медвежьей лапой, аж косточки захрустели, а система наконец засчитала сдачу квеста.

Поздравляем. Вы выполнили квест: «Помощь Храбомиру».

Награда: топор, 60(45+15 за качество исполнения) опыта, скидка 10% на услуги в кабаке Храбомира, 1 золотой, повышение репутации до дружелюбия.

Поздравляем. Вы повысили уровень!

Поздравляем, Вы повысили уровень!

Ваш уровень - 3.

Опыт 30/40

Свободных очков характеристик: 20

Оказывается, за работой я не только увеличивал навык владения топором, который теперь был 19, но и получил несколько достижений.

Краснодеревщик 1 уровня(+10 процентов к успеху в работе с красным деревом), проектировщик 1 уровень (вы можете

переносить свои проекты, рождающиеся у вас в голове сначала на бумагу и только затем в жизнь, шанс успеха: 10%) строитель 1 уровень (+2 процента к силе, владение топором +3), грузчик 1 уровень (+2% к силе, +2% к выносливости), знаток дерева 1 уровня(5% к нахождению уникальной породы дерева).

Поздравляем. Вы первый игрок открывший профессию - строитель-проектировщик. Вы получаете 5 свободных очков характеристик.

Неужели так много достижений за кровать дали, да с такой скоростью я и просьбу брата выполню, да и сам успею денег немного заработать, как я слышал один игровой золотой равен четверти одной денежной единице в реальности. Поэтому буду выполнять квесты и зарабатывать не только уровни, но и деньги, которые никогда не бывают лишними. Довольствуйся настоящим, но стремись к лучшему.

- Слушай, новик, -начал Храбомир без какого-либо акцента, - раз ты такой хороший мастер, то может соберёшь камин в трапезном зале, а то холодно и темно, поэтому и нет фактически никого из посетителей.

Вам предложено задание: «Возобновить работу кабака».

Класс: редкое.

Условия выполнения: построить камин в центре трапезной, чтобы тот обогревал всё помещение.

Срок выполнения: 3 дня

Награда: 20 золотых,

Повышение репутации с Храбомиром до Свой в доску. Все трактирщики относятся к вам с уважением.

Ограничения по уровням нет.

Опыт: 450 + бонусы в зависимости от выполнения задания.

Штраф: ухудшение репутации со всеми трактирщиками города до недружелюбия.

Принять/ Нет

Серьёзное задание, причём три дня это впритык, если не сказать больше. Опыт в возведении каминов у меня, конечно, был, пусть и не большой. Но вот сделать не просто красивый, а функциональный и эффективный гораздо сложнее. Но награда стоит того, вот только инструменты и материалы понадобятся другие.

- Уважаемый Храбомир, тут без специальных инструментов никак, одним топором не отделаешься. Да и материал где взять?

- Правильный вопрос ФёдорКонь, правильный. Придётся тебе идти на рынок и закупать всё самому. Денег не дам, говори что в кредит от Храбомира. Там все меня знают и слово моё твёрдое, всё что нужно дадут, но ты особо не усердствуй, деньгам меру

знай!

Предложено дополнительное задание: «Прогулка по рынку»

класс: репутационное.

Срок выполнения: 1 день.

Награда: опыт 100

Ограничения по уровням нет.

Штраф: Если сумма покупки будет выше 100 золотых, то репутация с Храбомиром поднята не будет.

Принять/Нет

- Хорошо, примусь, если накормишь и спать уложишь, а с утра начну работу.

- По рукам, -ответил Храбомир, усадил меня за стол в трапезной, а сам отправился на кухню готовить.

Через минуту ужин был на столе, а я с удовольствием проглатывал горячие куски цыплёнка в сырном соусе и полировал всё это богатство тёмным холодным пивом. Вкусная еда выбила из меня все мысли. Насытившись я с трудом доковылял до своей комнаты и уставший завалился спать.

Сон.

-Милый, просыпайся, - нежно промурлыкала в моё ухо, придавленное подушкой, жена.

- Ага, сейчас, -вяло попытался я отбрыкаться.

- Витя! Ты сегодня Софу на курсы по достижению социальных навыков ведёшь. Вставай соня! - грубо спихнула она меня с кровати, и я, потирая не хотевшие открываться глаза, поплёлся в ванную.

Утренний контрастный душ - самое ужасное, и одновременно полезное средство чтобы быстро проснуться. Поэтому уже через пять минут я одевал Софу, нашу дочку четырёх лет в красивый, но немного аляповатый розовый комбинезон. На улице было довольно прохладно, несмотря на наступившее месяц назад лето. Жена же мирно дремала в кровати. Конечно, сегодня же выходной, а я вчера проиграл ей желание. Вот теперь и выполняю. А то когда ещё папа так надолго дома окажется, чтобы с дочкой пообщаться. Все операции на месяц прекращены, сепаратистов почти не осталось. Мы живём в эпоху парадоксов. Ради сохранения мира вынуждены вести войну сами с собой.

- Папа! Идём! - дёрнула Софа меня за руку. Всё-таки последнее повреждение головы не прошло даром, иногда стал выпадать из жизни, надолго задумываясь о чём-то.

Дорога до курсов социальной адаптации, которые десять лет назад заменили одновременно и детский сад и ясли не заняла много времени. Всего-то десять минут неспешной ходьбы и вот

мы стоим у с виду непримечательного здания. Профессиональный взгляд сразу выхватывает все минусы данного строения и если вдруг его захватят сепаратисты, у которых это уже вошло в моду, то освободить детей будет не реально. Но, нужно гнать такие мысли, кому в голову может прийти захватывать детей на окраине Москвы. Бред да и только. К тому же мы крепко прижали последний очаг этих негодяев в предыдущей операции.

На пороге здания появилась миловидная девушка, с усыпанным веснушками лицом и детской непосредственностью во взгляде.

- Здравствуйте, Инна Андреевна, вот привёл вам своё чудо, - сказал я подводя свою Софу к порогу. Она сразу же бросилась к воспитательнице, дети в ней души не чаяли, как впрочем и взрослые, особенно мужчины. Которые не смотря на наличие жён во всю флиртовали с утончённой фигуркой Инны, напрочь забывая смотреть ей в глаза, думая только о том что пониже.

- Геннадий Викторович, здравствуйте, - потупила глаза Инна, обнимая счастливую Софу, - радость в нашем доме, наконец, Софу привёл папа, а не мама, хотя... -ехидно продолжила она, но не успела закончить, как Софа втянула её внутрь, не забыв перед этим махнуть мне рукой.

«Негодница», пронеслось у меня в голове, хоть и безмерно любимая. А Инна становится всё краше, неожиданно выскочило понимание, ещё годок и от неё не сможет отвести глаз ни один половозрелый мужчина. Надо бы ей посоветовать записаться на курсы самообороны. В наше время это лишним не будет.

Вернувшись домой я чмокнул в щёчку ещё спящую жену и сам завалился спать. Всё-таки отпуск это прежде всего сон, по крайней мере для меня, а за Софой идти только через восемь часов.

Но уснуть не получалось, какая-то тревожная мысль билась в голове, пытаясь вырваться на волю. Что-то было не так около дома адаптации, куда я отвёл Софу. Интуиция просто вопила об угрозе.

- Милый, что не спишь? - спросила жена, еле открыв один глаз, чтобы посмотреть на беспокойно ёрзавшего по кровати мужа, и сонливость мигом слетела с её лица.

- Опять? - спросила она. На самом деле подобные состояния для меня были нормой, но такого сильного беспокойства не было ещё не разу, а значит вскоре должно произойти нечто ужасное. Ведь после каждого приступа случалось что-то плохое или какая-либо неприятность. Но пока я жив ничто не потеряно до конца.

- Я за Софой, - уже одеваясь и выбегая из дома сказал я своей

ненаглядной и на всех порах побежал к зданию курса адаптации. На половине пути чувство беспокойства ушло, оставив на душе тягостный след, надеюсь я не опоздал.

Здание окружал кордон национальной гвардии, машины скорой помощи и развёрнутый пункт армейского штаба.

«Опоздал», эта единственная мысль крутилась в голове, всё время пока я шёл к кордону.

- Викторыч, здоров, какими судьбами? - спросил меня один из парней, стоящих в кордоне. Спустя секунду я его узнал. Это был Дима, мы с ним и его отрядом как-то зачищали одно местечко.

- Дочка, там, -указал я на здание. Лицо Димы после этих моих слов стало практически серым.

- Ваши в палатке, -пропустил он меня, похлопав по плечу в знак поддержки.

Но к нашим меня не пустили. По пути перехваченный штатным психологом Ирой Ивановой и новичком Игорем, я был под белы ручки выдворен с оцепленной территории и наказом не мешать. Они смогут всё сделать и без придаточного. Как Игорь метко меня обозвал.

А всё из-за последнего задания, на котором сначала я застыл как изваяние, а затем открыл беспорядочный огонь по противнику. Сам я этого не помню. Лишь сильную боль в голове, а затем провал в памяти и белый кабинет штатного психолога, которая и выписала мне отпуск на целый месяц.

На все претензии, что в здании моя дочь, они лишь улыбались и тащили меня обессиленного данным знанием к выходу. Всё как обычно, государству плевать на тебя и твою судьбу. Ты лишь мелкий ничего не значащий винтик в её механизме, и чуть что, машина даже не позволит тебе поучаствовать в работе. Мне ничего не оставалось как попытаться дозвониться до своих сослуживцев, но никто не брал трубки, значит все работают. Поэтому я замер в ожидании и просто смотрел.Кто научился ждать, тот надёжно защищён от ударов разочарования. Смотрел как туда-сюда бегают военные в полной экипировке с оружием на перевес. Носятся придумывая очередную вкусную белиберду репортёры и журналисты. И никак не мог понять, почему и кто выбрал именно здание социальной адаптации детей для нападения.

За полчаса до описываемых событий.

- Отбой, всем стоп! - грозно прошипел в рацию ничем не примечательный мужчина, спокойно сидящий на лавочке напротив входа в здание центра социальной адаптации.

- Леший, в чём дело? - растерянно переспросил его молодой

мужской голос в наушнике.

- Военный дочку привёл, может всю операцию сорвать, ждём на местах. Как только он отойдёт, сразу начинаем.

- Ох, какая девочка, - сальным голосом произнёс очаровательный брюнет сидящий рядом с мужчиной с рацией, увидев Инну Андреевну, выглянувшую из двери, чтобы встретить дочку Геннадия.

- Чур я её трахну первый! - продолжил он мечтательно поглаживая себя в области паха.

Ему никто не ответил, у всех перед глазами ещё был жив эпизод с прошлой операции, где ему запретили трахнуть девицу, после чего у отряда сменился командир, причём доказать, что начальника убил именно симпатичный брюнет никто не мог, но в подразделении знали, что это сделал именно он.

- Кстати, Леший, а зачем нам детский центр? Потом на уши же вся общественность встанет, а нас мочить будут в любом мало-мальски пригодном для этого месте, - выдал брюнет давно наболевшее, чувствуя, что от этого задания попахивает чем-то гнилым. А он был опытным наёмником с развитым чутью и гниль ощущал буквально нутром.

- Не твоё дело Чёрный. Сказали значит надо, - отделался общей фразой Леший и продолжил внимательно наблюдать за уже удаляющимся военным.

Чёрного же этот вопрос терзал уже не первый день. Он прекрасно осознавал, что дело которым он зарабатывает на жизнь незаконно и богопротивно, но это было единственное, что он умел делать хорошо, а так как близких у него не осталось, то и жизнью своей на таких операциях он не дорожил, только стараясь не убивать женщин и детей. Мужчины гибли всегда, а вот новую жизнь губить нельзя. Но сегодня в Чёрном проснулась давно забытое чувство страха, так как, по сути, их ведут на убой, а первоначальная задача объявить о притеснении малочисленного народа хруков, не стоит тут вообще. После захвата детей ещё не выжил ни один террорист, их всех кладут либо на месте, либо потом в тюрьме, ведь дети это святое.

Никто в их небольшом отряде из десяти человек и одиннадцатого-командира, не догадывался о том, что Чёрный получил образование в Оксфорде, а потому голова у него всегда работала хорошо, а поэтому срочно искала выход из сложившейся ситуации, но пока его не находила. Да, можно было попробовать отказаться от задания и уйти, но скорее всего Леший выстрелил бы в спину с вероятность в 96%, а это очень много в данной ситуации. Поэтому Чёрный решил и дальше играть свою роль недалёкого наёмника, надеясь, что в здании будет хоть какой-то

намёк на выход из сложившейся ситуации, ведь Леший отнюдь не похож на смертника, значит у него есть какой-то план. А трахнуть смазливую девку будет приятным дополнением к адреналину уже сейчас накатывающему свои волны и делая разум кристально чистым. Но скорее всего именно она сможет вывести его из создавшейся жопы. Интуиция буквально вопила, что девчонка знает, как выбраться из здания.

Раздалась команда, и как по мановению волшебной палочки, в здание с главного и служебного входов ворвались террористы в противогазах, распыляя усыпляющий газ. Чёрный же бежал впереди всех, ему было необходимо успеть к зацепившей его рыженькой первым.

Само здание было мало примечательным. Стоит на отшибе, имеет два этажа, которые состоят из больших открытых помещений, не считая кухни, двух туалетов, раздевалки и каморки воспитателей. Чёрный знал планировку наизусть, поэтому не отвлекаясь на крики детей бежал к воспитателям, чтобы они не успели нажать на тревожную кнопку, но опоздал. Когда он ворвался в комнату, Инна Андреевна уже нажимала кнопку и звонила в полицию.

Резкий удар тыльной стороной ладони и девушка с рассечённой губой падает на пол, выронив телефон. В её глазах стоял дикий испуг, но она хранила гробовое молчание, даже не вскрикнув после удара.

- Вот и умница, - пробормотал Чёрный, стягивая штаны, - а сейчас мы покажем всем как надо родину любить, - продолжил уже раздевая девушку, которая лежала не жива не мертва.

Никто бы не смог заметить, как во время всего этого действа Чёрный аккуратно осматривал помещение, натренированным взглядом отмечая наличие и расположение скрытых видеокамер, задорно отблескивающий в лучах утреннего солнца, превращая скрытые камеры в дискатечные шары. «И какой идиот их ставил», пронеслась мысль у него в голове, а затем он начал, впиваясь губами в тонкую белую шейку девушки.

- Так, дура, не подавай виду, что я тебя не имею, - прошептал Чёрный ей в ухо, и если бы в комнате был сторонний наблюдатель, то он не смог бы понять, что Чёрный просто делает характерные движение тазом не входя в ошарашенную девушку.

- Отвечай на вопросы так, один удар правой ладонью по полу - да, два удара - нет. Поняла?

Последовал один удар ладонью по паркетному полу.

- Хорошо. Ты знаешь почему целью выбрали вас? - два удара по полу.

- Догадываешься? - один удар.

- Это хорошо, - произнёс он ускоряясь и постанывая.

- Знаешь как нам отсюда выбраться? - один удар.

- Под землёй? - снова один удар.

Дальнейшее выяснение дороги не заняло много времени и с помощью такой примитивной системы да-нет Чёрному вдалось выяснить, что вход в ещё советский подземный тоннель находится в одной из раздевалок за первыми двумя шкафчиками. Настроение сразу улучшилось, оставалось только кончить на камеру, взвалить девушку на плечо и рвать когти. Времени оставалось всё меньше.

Обстановка вокруг тем временем кардинально изменилась. Здание уже было оцеплено полицией и военными, внутри же сепаратисты повинуясь приказам Лешего согнали всех детей и обслуживающий персонал в большой зал на втором этаже и старательно минировали входы в здание.

Чёрный не стал разбираться зачем, только в голове всё отчётливей тикали оставшиеся минуты на побег. Легонько хлопнув по попе девушке, лежащей будто бы без сознания на его плече, он спокойно, на лице не дрогнул ни один мускул, прошествовал мимо бойцов, которые провожали его лишь сальными улыбочками. Сейчас репутация работала на него. Странно, но самого Лешего нигде не было видно, но данная мысль только оформлялась в голове Чёрного, которого уже принесло в раздевалку на первом этаже, где Леший уже отодвинул шкафчики и открывал дверь на свободу.

Ироничный хмык Чёрного от которого девушка на его плече неосознанно дёрнулась, и в стоящего у почти открытой двери Лешего летит нож. Тот оборачивается с удивлёнными глазами и падает замертво. Чёрный спокойно забирает нож, вытирая его о форму бывшего командира, уже второго в чёрном списке.

- Да, не везёт командующей братии, - пропел он, закрыл за собой дверь в тоннель, но далеко уйти не успел. Сзади раздался сильный взрыв, волна от которого толкнула его в спину, ударяя головой о твёрдую поверхность стен. Вспышка перед глазами и темнота.

Снаружи школы.

Я стоял и не понимал, что происходит. В действиях военных и полиции не было и намёка на разумность. Их объединяло лишь то, что они старались держаться подальше от здания, а командующие вместо работы, с улыбкой раздавали интервью направо и налево. Всё это больше было похоже на фарс, чем на операцию по спасению. Рядом появилась жена, я не заметил как она подошла, но по глазам полных слёз понял, ей всё известно.

В окнах здания мелькали люди. Я знал, что они делают - минируют окна и двери, чтобы штурм если таковой будет захлебнулся в самом начале. И я не понимал, почему наши медлят, раз успели так быстро приехать. И тут в голове возник вопрос: А как они успели так быстро приехать, словно заранее знали? Но мысль не успела оформиться, здание поглотил взрыв. Меня заполнило горе и очнулся я уже в больнице.

Отступление 3.

Элины. Афан. Орден Безрогий единорог.

Город солнца и мраморных изваяний. Сводчатые арки зданий, огромные и одновременно воздушные колоннады. Здания от которых буквально захватывало дух. Город словно плыл над землёй, восхищая всех лучезарным великолепием, сверкающими на солнце крышами и прозрачными анфиладами. Портила этот город лишь граничащая с безумием заносчивость местность жителей, которая проявлялась после полугода жизни в этом городе. Среди местных ходила легенда о том, что город был проклят эльфами в начале эпохи, которые презирали камень, но также не смогли устоять перед красотой этого каменного гиганта, созданного людьми. Зависть взыграла в душах бессмертных, что вынудило их проклясть сей град чудесный.

Игроков на крыше одного из зданий, восседающих в креслах и одетых в свободные тоги это никак не волновало. Сегодня здесь собрались сильнейшие игроки ордена Безрогий Единорог. Их было семеро. Шесть прекрасных девушек и один мужчина. Их полные презрения взгляды бросаемые друг на друга выдавали напряжённую борьбу за кресло лидера, которое на данный момент занимал единственный присутствовавший здесь мужчина.

- Дамы, кого отрядим на турнир? - спросил мужчина у девушек.

- Боевые отряды с Северного Тарпаха, активность огров упала и мы можем снять часть людей, - сказала одна из девушек.

- Возражения? - спросил мужчина и не услышав оных продолжил, - Что будем делать с чинушей?

- Отравим, - спокойно ответила другая девушка.

- Согласны, - поддержали её остальные, - он всех достал, деньги вытягивает как пылесос.

- Утверждено!

Глава 4.

Тучи вяло копошившиеся в небе и полностью заслоняющие восходящее солнце были и на душе у Марии Волоковской. День которой не задался с самого утра. Её любимый брючный костюм, так здорово сидевший по фигуре и подходивший к дресс коду фирмы, где она работала, был безнадёжно испорчен. Виновником

признали домашнего питомца — кота по имени Бегемот, любимца так неудачно вытошнило на только что аккуратно выглаженные брюки от костюма. В связи с чем Марии не оставалось ничего иного как надеть юбку, ведь второй брючный костюм находился на спа-процедурах для вещей в прачечной и обещал быть во все оружии лишь завтра вечером. К сожалению для девушки, купить третий костюм ей никогда не приходило в голову. Да и расточительство в целом было ей не свойственно. Нельзя сказать, что она была жадиной или последним жмотом, но то, что у неё в предках были завхозы или, на худой конец, фантастические гномы, ни у кого не вызывало сомнений.

Выбор замены брючному костюма не занял лишнего времени, и буквально через пару минут она полностью одетая вертелась у зеркала, дабы по заведённому в детстве ритуалу оценить свою привлекательность. Её выбор пал на короткую юбку, к сожалению, столь же короткую как память девушки на строгие правила в фирме, где она работает. И обычную белую блузку, которая выгодно подчёркивала её достоинства. К тому же, её голова была занята совсем другим. Во время поисков замены костюму, в шкафу она наткнулась на сексуальный вампирский костюм, который она так ни разу и не надела, хотя с ним было связано столько планов.

Цокот каблучков по лестничной площадке подталкивал её мысли на игривое настроение, а случайно увиденный наряд лишь подогревал фантазию. Как нельзя кстати на работе появился новый курьер, с которым можно было осуществить все, даже самые сокровенные желания. Она это чувствовала своим женским чутьём, когда тот вчера так нагло рассматривал её целый день.

- Давай быстрее, расстёгивай! - жгучим от страсти голосом поторапливала медлительного курьера Мария.

- Тише, крошка! Не мешай! - грубо отвечал ей юношеский голос курьера, который никак не соответствовал его подтянутому телу и властному взгляду. И Мария уже начинала сомневаться, так ли ей нужно, то что сейчас должно произойти.

Их голоса раздавались из технического помещения номер семьдесят три в здании аналитического планирования развития международного консорциума «Недвижимость для всех». Хотя, учитывая, что воспользоваться услугами центра могли лишь самые богатые люди планеты, то название должно выглядеть совсем иначе «Вся недвижимость для Вас» или «любая», но не суть. Мария Волоковская спокойно сидящая на столе в этом захламлённом помещении, ждала пока её, оказывается неопытный любовник, сможет расстегнуть лифчик. А ухмылка,

которая уже не сходила с её лица, никак не способствовала ускорению процесса. Сама девушка с первого взгляда могла понравиться не каждому. Она была худа, смугла, держалась немного сутуловато, отчего реальные размеры её груди несколько терялись. Но черты ее лица были красивы и правильны, хотя слишком велики для двадцатипятилетней девушки. Особенно хорош был ее чистый и ровный лоб над тонкими, как бы надломленными посередине бровями. Она говорила мало, слушала и глядела внимательно, почти пристально,— точно она себе во всем хотела дать отчет. Она часто оставалась неподвижной, опускала руки и задумывалась; на лице ее выражалась тогда внутренняя работа мыслей… Едва заметная улыбка появится вдруг на губах и скроется; большие темные глаза тихо подымутся, чтобы посмотреть на собеседника и тут же скроются за опахалами ресниц. Сейчас же в её глазах бегали искорки тщательно скрываемого смеха, чтобы её партнёр, итак выглядевший не важно, не облажался ещё больше.

К сожалению, этот процесс раздевания её любимой был слишком шумным, и поэтому грузные, отчётливые шаги человека уверенного в своей непогрешимости, и подходящего всё ближе к искомой комнате не были услышаны. Дверца не запертая, из-за когда-то страстного начала прелюдии перед расстёгиванием лифчика, распахнулась, дабы глазам начальника отдела открылась сия деликатная картина: двух людей, которые собирались предаться таинству любви на священном служебном месте и в самый разгар рабочего дня.

- Оп-па, вот так сюрприз, и что это вы позвольте спросить творите? - с сальной ухмылочкой произнёс мужчина. Пропитым цистернами виски фальцетом, который никак не мог принадлежать доброму и всепонимающему начальству, а лишь самодуру, который словно Кабанов, гнобил не только свою семью, но и обычных работников.

- Мария Алексеевна, - продолжил этот противный голос, - напомните, мне болезному, какая у вас по счёту провинность? - добавил начальник в голос немного елея, который в его исполнении был больше похож на дёготь.

- Вторая — уверенно ответила Мария, уже успевшая привести себя в порядок, последним штрихом оправляя задравшуюся юбку. В фирме, где она состояла было по сути лишь одно всегда работающее правило, которое ввёл в обиход ещё предыдущий директор всего предприятия. У любого работника была возможность совершить всего три провинности, считай нарушения, после которых работника увольняли с чистой совестью в отделе кадров и грязной отметкой в трудовой карте.

Однако выплачивая зарплату за два месяца. У Марии же это было лишь второй нарушение, поэтому она спокойно стояла перед ненавидимым от чистого сердца начальством и буквально поедало то взглядом, хотя каннибализм был ей не свойственен.

- Павел, вы свободны, не забудьте зайти в отдел кадров, дабы Ангелина Васильевна со всей, присущей ей строгостью поставила вам первую отметку о нарушении, - продолжил начальник уже властным тоном, - а вот вам Мария Алексеевна не повезло, наличествует третье нарушение.

- Какой нарушение? О чём вы говорите? - в её голосе проскальзывали неприкрытые нотки паники, которые вонзались в вовсю работающий мозг подобно раскалённым иглам. Начальник тем временем приближался к ней поступью только что кастрированного кота со звериной похотью в глубоко посаженных поросячьих глазках.

- Юбка, Мария Алексеевна, а как же юбка, - ласковым до зубной боли фальцетом пропел начальник, счастливый от осознания того, что вот-вот сменит амплуа на насильника, о котором шептались все девушки в консорциуме.

Марии оставалось лишь тихо материться сквозь крепко стиснутые губы, к которым уже тянулся слюнявый рот начальства, уверенного в своей избранности и право имеющего на всё. Девичья память в который раз подвела одного из лучших молодых аналитиков центра. Добиться повышения мешала лишь рассеянность от которой никак не получалось избавиться. Вот и сейчас из-за курьерчика она забыла о том, что нарушая дресс-код лучше не выходить из онлайн режима работы. Однако, сделанного не воротишь, а сейчас к ней тянулись пухлые, сухие, потрескавшиеся губы, постоянно смазывающиеся розовым мясистым языком. Губы, тщательно спрятанные в тени картофелеобразного носа с тонкими чёрными волосками, словно из любопытства выглядывавшими наружу.

Девушке была противна сама мысль о том, что такой человек может до неё дотронуться, поэтому тело среагировало на вложенных ещё в детстве на уроках ближнего боя рефлексах. Колено чётко ударяет в промежность, а локоть довершает дело, ломая нос зарвавшегося начальника. Кровь заливается в открытый от боли рот несостоявшегося насильника, а девушка пробивает контрольный ногой по почкам и выходит из помещения, тщательно закрывая за собой дверь, за которой её ждала неизвестность.

Она отчётливо понимала, что уволена, причём выдворена не просто за три нарушения, а за избиение начальства на рабочем месте. То, что её не посадят за это она была уверена, так как всего

лишь в прошлом месяце рассматривалось дело её начальника о домогательствах на работе, поэтому никаких исков он выдвигать не будет, а вот чёрную метку в трудовой поставит с огромным наслаждением, а значит, Мария, как минимум, на полгода остаётся без работы. Нужно было придумать иной способ заработка.

Личных вещей на работе у неё не было, как впрочем и друзей, которые потерялись сразу после того как устроилась работать в эту фирму не выдержав испытания завистью. Да и работа полностью проходила в виртуальном пространстве, где максимум можно завести любимые цифры и фразы, но никак не вещи друзей. Поэтому девушка спокойно зашла в отдел кадров, где рассказала Ангелине Васильевне о произошедшем сработав на опережения и зафиксировав основные факты. Случайные отпечаток руки в крови на её блузке в районе груди, лишь усилил впечатление от рассказа и позволил Марии получить зарплату за два месяца вперёд без лишних проволочек, не дожидаясь судебных разбирательств. Даже странно, до какой степени одни и те же слова могут казаться то истиной, а то ложью.

К счастью, а может быть и нет, но увольнение не являлось для неё серьёзным ударом. Денег честно полученных за время работы хватало с избытком, тратить их она просто не успевала из-за шестидневного графика работы. А перечислять их было не кому. Приёмные родители погибли в странной автомобильной катастрофе чуть больше двух лет назад.

Погрузившись в свои мысли девушка не заметила как вышла из здания и врезалась в старенькую, ещё механическую инвалидную коляску, из-за чего та даже перевернулась, вместе с удивлённым парнем. Пока она судорожно извинялась и пыталась поднять коляску вместе с ошарашенным и довольно симпатичным молодым человеком, ей на глаза попался затёртый от частого верчения в руках буклет какой-то онлайн игры: «Деньги реальные за игру виртуальную» читалось на главной стороне буклета.

- Девушка, дорогая, в следующий раз, будьте, пожалуйста, аккуратней, - мило улыбнулся ей парень, ловко поднял выпавший буклет и покинул её компанию.

Мария тоже не стала задерживаться на месте. Ещё раз извинилась, уже в спину парню и направилась в сторону метро, которое встретило девушку привычной прохладой и спокойствием. Только множество разноцветной рекламы выскакивающей буквально на каждой плите пола отвлекало от собственных мыслей. Да странный мужчина севший напротив неё в вагоне поезда. Его огромная сиреневая шляпа и яркие красные мокасины не оставляли иных вариантов как неприлично без

всякого стеснения пялиться, даже не пытаясь скрыть своего любопытства. В руках мужчина держал какой-то буклет, по-видимому, очень его заинтересовавший, так как он не обращал никакого внимания на окружающих, а был полностью поглощён изучением обычного пластикового буклета.

Наконец, он оторвался от чтения. Улыбнулся Марии, продолжавшей его активно рассматривать, встал и в какой-то степени торжественно вручил ей тот самый, тщательно изучаемый буклет, после чего, на остановке покинул поезд ни разу не обернувшись.

Буклет же заинтересовал и Марию, причём, почти настолько же сильно, насколько и того странного мужчину. В нём предлагалось попробовать свои силы в виртуальной игре, которая появилась всего как три года и носила забавное название «Вторая реальность». Так вот, золотые в игре приравнивались к четверти одной денежной единицы в реальности, а рекламируемая профессия курьера обещала ежедневный заработок при минимуме физических и умственных затрат.

«Как интересно», подумала девушка. Ведь игра предоставляла шанс заработать несмотря на чёрную отметку в трудовой, однако проверку рисков это знание не отменяло. В связи с этим возникал вопрос стоимости оборудования для игры. Так как по опыту Мария знала, что ничто и нигде не бывает бесплатным, да ещё с возможностью заработать. Кроме того, девушку волновал вопрос абонентской платы, которая взимается и игроков каждый месяц вне зависимости от вовлечённости в игру. Интернет быстро нашёл ответ на этот вопрос. Пять лет назад были выпущены специальные очки с прямым доступом в интернет из любой точки Москвы. Вот благодаря им Мария и узнала, что в игру вписана хитрая схема взимания абонентской платы, которая напрямую зависит от доходов игрока, однако не каждый о ней догадывается. До пятнадцатого уровня у игрока вычитается десять процентов от всех доходов, затем до пятидесятого уровня всего семь процентов, после которого ставка держалась всего на пяти процентах. Причём это было сделано настолько хитро, что играя ты не замечаешь, вычитают у тебя из дохода игровой процент или нет, если только заранее не настроить отображение этой информации в игровых логах.

Под такие размышления Мария наконец добралась до родного дома. Он встретил её привычным урчанием, извиняющегося за испорченное утро кота, успевшего за пол дня истосковаться по живому общению и требовавшего накормить себя чем-нибудь вкусненьким. Но увлёкшись предстоящим

заданием девушка не обратила виновника всех её бед никакого внимания, лишь погладила того на автомате и устремилась к стационарному компьютеру, который представлял собой тоненькую металлическую палку, подвешенную к потолку. Из длинной трубки при включении выдвигался тонкий экран из специального материала. Клавиатура отсутствовала, так как всё управление давно уже перевели на голосовое.

Информацию по виртуальным капсулам! - чётко произнесла Мария и на экране появилось множество ссылок на различные сайты, поэтому запрос пришлось конкретизировать.

Капсулы для игры «Вторая реальность»! - уточнила девушка запрос, и компьютер открыл всего одну страницу.

Эта страница являлась официальным сайтом игры, и только на ней предлагалось к покупке полностью сертифицированное оборудование для игры. Его можно было смело подразделить на три группы: иллюзорное, частичное погружение и полное погружение.Первое представляло собой только специальный шлем, через который и воспроизводилась виртуальность. Человек ложился на кровать, надевал на себя шлем и улетал в фантастические миры. Данный вариант был самым дешёвым, но имел один существенный недостаток. Если играть каждый день, причём довольно продолжительное время, то тело остающееся без нагрузок быстро приходило в некондицию. Никакую девушку данный способ погружения устроить не мог. Цена шлемов колебалась на отметке в тысячу денежных единиц при средней зарплате москвича в тридцать тысяч.

Второй способ, то есть частичное погружение, был гораздо привлекательнее. Последнее поколение таких аппаратов представляло собой капсулу, похожую на гамак, который полностью опутывал тело игрока, и с помощью какой-то хитрой технологии отображал физическую нагрузку получаемую в игре в реальный мир. В комплекте шёл шлем, а также блок выведения естественных отходов. Цена данного комплекта была на порядок выше, она составляла кругленькую сумму в сорок пять тысяч.

Третий способ был самым эффективным и действенным, однако стоимость такой капсулы достигала заоблачной цены и начиналась от полумиллиона единиц, что составляло весь наличный счёт девушки.

Поэтому девушке пришлось остановиться на втором варианте. Мария быстро заполнила висевшую на сайте анкету на доставку и оплату оборудования, которое, как и установщиков осталось лишь дождаться, согласно ответному письму после оплаты, установщики обещались прибыть вместе с оборудованием ровно через полчаса. Владельцы игры старались поддерживать

свой авторитет всеми средствами, предлагая комфорт даже в сущих мелочах. Например, вместе с приобретённым оборудованием в подарок доставлялась большая пицца и сертификат на пять бесплатных заказов в одном из филиалов всемирно известной сети пиццерий.

Полчаса ожидания не прошли в пустую и девушка успела ознакомиться с основной информацией по игре.

На данный момент основными владельцами игры были глава ВИСа Широков Эльдар Бенедиктович и программа ИСО, отвечающая за логистику во всём мире. Больше ничего о владельцах в официальном доступе нет, как не было информации и о том где находится офис данной игры. Лишь сайт, через который и происходила регистрация и заказ капсул.

Аккаунт во "Второй реальности" привязывался к настоящему банковскому счёту игрока. Хотя, судя по форуму, завести ячейку в местном банке было чуть ли первым обязательным действием в игре, так как воровство процветало. То что было практически невозможно в настоящем мире люди добирали в виртуальности.Мы приспосабливаем мир к себе, а потом никак не можем приспособиться к приспособленному миру.

Пока возможно было играть только за людей, которые делились на пять фенотипов, каждый со своими особенностями. Роли остальных существ отыгрывали программы, которые буквально жили в игре. Если говорить не отвлекаясь на пдробности, то программа с эмоциональной составляющей как бы разделяла себя на две части: одна оставалась в реальности выполняя свои прямы функции, вторая, эмоциональная, переходила в игру отыгрывая ту или иную роль, полностью забывая о существующей вне виртуальности реальности. То есть, для них виртуальность была настоящей жизнью.

Чёткого разделения на классы в игре не было. В основе лежал принцип индивидуальности, хотя большинство геймеров, привыкшие к обычной градации, так и раскачивали персонажей, либо чистый маг, либо чистый воин. В доказательство уникальности игры на сайте покоялась в открытом доступе видеозапись боя происходившего на одном из турниров. Надпись над видео гласила: «четвертьфинальный поединок между воином из ордена тени 50 уровня(имя скрыто по пожеланию владельца) и Перганиусом магом из ордена вечной тьмы».

Название настолько заинтересовало девушку, что она решила воспроизвести видео.

Небольшой ветерок поднимал пыль на открытой арене Ордута забитой сегодня до отказа. Ведь друг другу противостояли два теневых лидера турнира. Неудачный жребий свёл их на такой

ранней стадии. Букмекеры определили шансы как три к двум на победу мага, который слишком легко вынес своих предыдущих соперников. Арена, то есть гигантский Колизей с ровной земляной площадкой не хилого размера, застыла в ожидании соперников, которые буквально через несколько секунд заняли свои места.

Из тяжёлых двустворчатых ворот синего сектора выходила высокая фигура, укутанная в плащ с капюшоном, скрывающий лицо в тени. Лишь надпись над головой: «Перганиус» сообщала нам о том, кто выходит на арену. Зрители взорвались в приветственном крике. За предыдущие бои им полюбился этот скрытный маг, который кроме своего имени показывал публике лишь правую руку, и зажатый в ней кинжал, мерцающий зелёным, таинственным светом.

Из расположенных напротив красных ворот, отворившихся секундой позже вышел ничем не примечательный смуглый молодой человек с играющей на гладко выбритом лице улыбкой и бликами солнца на лысой голове. На поясе у него смиренного ждали своего часа две польские сабли. За спиной болтался небольшой арбалет, а грудь украшала перевязь с метательными ножами. Широкие чёрные штаны, заправленные в натёртые до блеска сапоги, дополняли сложившуюся картину. Однако реакция зрителей была совершенно противоположной. Человека, скрывающего свой ник встретил свист и поток ругательств. Публике не нравился стиль ведения поединков данным персонажем, который всех предыдущих соперников убивал максимум через десять секунд после начала боя.

Наконец, зрители успокоились, и над ареной разнёсся голос ведущего.

- Четвертьфинальный бой за звание сильнейшего героя до 50го уровня. В красных воротах представитель таинственного ордена тени 50го уровня. В синих воротах представитель известного всем и прославившегося своими победами в области магии орден Вечной Тьмы, Перганиус. Герой 50го уровня. Бой до смерти, игроков проверили на стоимость комплектов одежды и оружия. Герои готовы?

У Перганиуса еле заметно качнулся капюшон в подтверждающем жесте, а воин просто кивнул головой, открыто улыбнувшись своему мрачному сопернику.

- Отсчёт начинается: Десять, девять...

Как только пошёл отчёт оба героя пришли в движение. Маг стал что-то декларировать, параллельно, еле заметно по движениям надетого на него балахона, совершая пассы руками. Воин же просто выхватил несколько колб с различными

жидкостями и выпил их залпом. Отчёт закончился и бой начался.

Мгновения и оба героя исчезли. Маг в чёрном облаке, накрывшем сразу половину площадки, а воин в серой дымке, которая тут же рассеялась, но героя там уже не было. Арена взорвалась неистовыми криками восторга, ожидая развязки.

Но секунды шли, а на площадке ничего не происходило, лишь плотное, непроницаемо чёрное одеяло лежало на половине площади. Публика застыла в удивлении, не зная как реагировать на случившееся. Лишь случайно попавший на данный бой игрок сотого уровня с некоторыми специфично прокачанными навыками видел, как воин в скрыте застыл чуть не дойдя до непроницаемой для него пелены, а маг доставший кинжал, чертил на земле пентаграмму, готовя умопомрачительное по силе заклинание. Пот капал с его лица на песок арены. Не просто было поддерживать полог тьмы одновременно готовя второе, решающее бой заклинание. Но и воин застыл с только ему известной целью. Он догадывался, какую тактику изберёт его противник, поэтому подготовился к бою заранее. Из-за пазухи был извлечён свиток. Потёртости на котором выдавали его древность. Воин что-то быстро произнёс и арену озарила вспышка света, публика зашлась в крике восторга. Наконец, они увидели сражающихся: мага с почти полностью готовой для использования пентаграммой. Ему не хватило буквально пары секунд, чтобы закончить заклинание. И воина, который уже целился из арбалета в голову противника.

Выстрел и болт подобно хищной птице летит во всё ещё ослеплённого заклинанием чистого света мага, применённым воином с пергамента. Публика застыла в ожидании, готовая разразиться свистом в адрес победителя.

Но быстрое, незаметное глазу из-за скорости, движение кинжалом и болт отлетает в сторону.

-Да! Мочи его! - раздаются одиночные выкрики со стороны зрителей.

Теперь пришла очередь воина удивляться, он использовал свой козырь, после которого уйти обратно вскрыт нельзя было в течении трёх минут. Маг же не терял времени зря. В сторону воина летело несколько сгустков тьмы, от которых даже на расстоянии веяло силой. Воин лихо уклонялся от снарядов, часть из которых задорно отбивая саблей, но только той, что в левой руке.

Маг понимал, что драгоценное время уходит, и до отката скрыта у его противника осталось около минуты. Однако он боялся раскрывать все свои козыри, так как впереди ещё два раунда, в которых соперники будут не намного слабее. Наконец,

он решился. Манна почти кончилась и на второй полог тьмы её уже не хватало.

Капюшон откинулся и зрителям предстало сосредоточенное лицо мага девушки с толстой рыжей косой и голубыми глазами. Ник над ней пару раз дёрнулся и исчез. Улыбка, сопровождающая воина весь поединок, испарилась, похоже он узнал своего соперника и это ему очень не понравилось. Левый глаз предательски задёргался. Публика яростно возопила предвкушая скорую расправу.

Но воин не собирался так просто сдаваться, несмотря на то, что на его лице читалась обречённость, руки действовали независимо от разума, и в полёт отправились чуть ли не все сразу метательные ножи с перевязи, а сам он начал быстро сближаться с магом застывшим на месте, из кинжала которого по-прежнему вырывались сгустки тьмы, но судя по волнению, застывшему на лице воина и каменному спокойствию девушки-мага, воин не успевал.

Пять шагов, три шажка осталось воину до застывшей девушки мага, но вместо ожидаемого всеми прыжка, воин бросает под ноги магу колбу, которая пламенем охватывает неподвижную фигуру. Публика негодует. Воин тянется из последних сил, на максимальной скорости, чтобы снести голову, уже почти проигравшей девушке. Как маг, одним движением скидывает горящий жидким пламенем балахон, под которым всё это время скрывалась длинная кольчуга, кожаные штаны и аккуратные сапожки, но главное - шпага, мерцающая синими искрами. Сабли воина были уже в сантиметрах от шеи девушки, довольство читалось на лице, не так давно обречённого воина. Но неуловимо быстрое для глаза обычного человека движение шпаги, с визгом рассекающей воздух, и воин ловя крит, налетает неприкрытым горлом на хищное жало шпаги, застывая с вытянутыми в руках саблями точно муха, приколотая к стене булавкой.

Публика торжествует, такого боя они ещё не видели. Диктор объявляет победителем мага из синих ворот, опуская как название ордена, так и ник победителя.

Мария была потрясена. Она никак не ожидала, что видео с боем так потрясёт её. Как будто она была там, сидела вместе со зрителями и переживала за бойцов. Однако её пытливый ум выхватил сразу три важных нюанса. Во-первых, свой ник можно не только изменять, но и скрывать. Во-вторых, качать персонажа однобоко нельзя. В-третьих, твой козырь должен быть сильнее, чем джокер соперника. Хотя, как пишут на форумах, достичь 50 уровня можно за три месяца постоянного игры, поэтому думать о боях Марии рано. Да и цель у неё не бои, а зарабатывание денег

курьером.

Итак, что нам пишет форум на счёт курьеров. Во-первых, справка из игры:

«…Существует почтовая служба состоящая из пеших посыльных. Каждые четыре мили расположены деревни; на окраине которых имеются три палатки, где находятся люди, готовые сию секунду отправиться в путь. У каждого из них есть посох длиной в 2 локтя, на верхушке лениво позвякивают медные колокольчики. Когда посыльный покидает город, держа в одной руке письмо, а в другой палку с колокольчиками, он бежит с большой скоростью. При звуке его колокольчиков люди в палатках начинают готовиться к встрече посыльного, и как только он появляется, следующий специально обученный человек забирает письмо и тот час продолжает путь, размахивая палкой приближаясь к следующей станции. Так до тех пор, пока письмо не прибудет, наконец, в место назначения. Такой способ доставки быстрее, чем перевозка на лошадях».

«Красивая справка», подумала Мария, и решила просмотреть информацию по существу, которая оказалась более подробной. Каждый город имеет почтамт через который игроки или программы могут отправить друг другу письмо. Существует два вида курьеров: конные и пешие. Первые являются государственными служащими, вторые частные лица. Для пеших гонцов в каждой деревне оборудованы переходные палатки, в которых находится коллега перенимающий эстафету. Каждому курьеру выдаётся специальная палка с колокольчиками, которую надо трясти при входе в город и пояс для плавания.

Реклама гласила, что за доставку одного письма платят четыре золотых, а в день вы можете заработать до четырёх тысяч золотых, а так как игровые деньги были четверть от настоящих, это касается только золотых, то заработок в тысячу золотых в день был очень не плох. Средняя зарплата в Москве была тридцать тысяч, следовательно в игре можно было успешно зарабатывать. Такой вывод для себя сделала девушка.

Однако, чтобы стать курьером необходимо было предварительно набить хотя бы пятнадцатый уровень и выполнить массу квестов на доставку посылок. Причём развитие героя согласно сообщениям на форуме обычно не отличается разнообразием, но Мария решила подойти к этому творчески.

Осмотрев самые популярные способы прокачки, естественно на форум только идиот выложит уникальную методику развития перса, но сведений для расчёта предварительного плана хватало с избытком. Так вот, просмотрев самые популярные способы прокачки девушка пришла к выводу, что для курьера главное -

скорость и скрытность. Согласно правилам официально нападение на курьеров было запрещено, однако в реальности это происходило часто. После смерти существовал пятнадцати процентный шанс выпадения любого предмета до сорокового уровня, а потом всё зависело от прокаченности обыска у победителя и кармы проигравшего. Чем ниже её значение, тем больше выпадет при смерти.

С пк тут также была сложная система. Ник не перекрашивался в красный, однако каждый кого убили персонажи мог подать жалобу в стражу, которая из головы пострадавшего извлекала портрет губителя и вешала на центральную площадь, объявляя награду. «Кстати», про себя отметила девушка, «ещё один вариант заработка». После смерти герой появлялся на ближайшем кладбище или в обители ордена, гильдии и т.д.

- Эх, не сладка жизнь простого курьера. Надо думать, - сказала Мария себе под нос, отвлекаясь от монитора и поглаживая, давно перебравшегося к ней на колени кота. В то же мгновение раздался вызов звонка. Приехали установщики капсулы.

Девушка показала им, где будет стоять капсула и села обратно за компьютер. Пора было, наконец, просчитать своего перса. Профессия аналитика обязывала её сделать это.

Итак, спустя полчаса усиленной работы мозга предварительный план развития персонажа был готов, как стояла собранной и капсула. Установщики же, два молодых человека, пожелав удачи, буквально испарились.

Мария же стояла и смотрела на конструкцию, которая никак не походила на капсулу. В большей степени данное сооружение было похоже на стальной гамак с биотуалетом, мотоциклетным шлемом и многочисленными трубками, причём почти всё было подключено к электросети.

- Да, Бегемот, - обратилась она к коту, - а не поспешила ли я?

Но тут чирикнула голосовая почта, сообщающая о снятии денег со счёта, а через пару секунд за ней пришло уведомление о запрете на работу в течении трёх месяцев. У Марии даже, буквально на секунду, сложилось впечатление, что данный закон был введён три года назад как раз для того, чтобы люди начинали играть. Но она быстро выкинула эту бредовую мысль из головы и пошла в ванну. Был уже глубокий вечер. А начинать воплощать без сомнения гениальный план надо ранним утром, пока все совы спят!Ведь даже самый дурацкий замысел можно выполнить мастерски.

Ночь для Марии прошла спокойно, если бы не будильник

поставленный на полпятого утра. Придуманный вчера план требовал немедленной реализации. Кот был властным движением руки скинут с кровати, дабы не мешал тянуться. После утреннего моциона и чашечки зелёного чая с мёдом девушка стояла перед капсулой и была готова начать. Одежда на девушке отсутствовала с момента поднятия с кровати.

Шлем был успешно надет на голову, тело тщательно умащено в пародию на нормальный гамак, трубки приведены в предстартовое положение.

- Старт игры, - произнесла она голосовую команду и сознание погрузилось в темноту, чтобы буквально через секунду вынырнуть посреди огромной зелёной равнины.

- Добро пожаловать в меню создания персонажа, - произнёс голос, который звучал казалось отовсюду.

- Выберите фенотип, - продолжил он и перед девушкой предстал список с доступными расами. Стики ей не понравились в виду маленького роста и отсутствию нормальной груди у девушек, своим то вторым размером она гордилась и терять его даже в игре не хотела. Моголы были жёлтыми, что также Марию не устраивало, как и чёрный цвет дамсов. На начальные бонусы она даже не смотрела, гораздо важнее стала внешность. И вот её выбор остановился: либо салване, либо элины. Первые гораздо больше подходили для её замыслов, но внешний вид элинов купил девушку с потрохами. Спустя минуту посреди равнины стояла низкая по рамкам элинов, всего метр семьдесят, настоящий рост Марии, смуглая с большими тёмными глазами стройная девушка. Волосы были заплетены в тугую косу ниспадающую до пояса, а на губах гуляла предвкушающая улыбка маньяка, готовящегося разделать свою первую жертву.

- Произнесите ник, - возникла табличка перед глазами новой Марии.

На данном этапе она задумалась. В её красивую, умную головку никак не могло прийти нормального имени, а вчера этот нюанс она как-то упустила. Все названные ею вслух красивые греческие имена были уже заняты, а игра не допускала двух одинаковых имен, таким образом активируя фантазию каждого подписчика на все сто процентов. В конце концов, уже вымотавшись морально, подбирая себе ник, она выкрикнула:

- Ну что у меня за карма!?

- Имя принято, ваш ник: Карма. Добро пожаловать в игру.

«Ну Карма, так Карма, сойдёт и такое имя», успела подумать Мария, прежде чем сознание поглотила очередная вспышка.

Проморгавшись девушка обнаружила себе посреди аккуратных склепов, сделанных из мрамора и камня. Надпись,

вылезшая перед глазами, сообщала, что Мария находится на кладбище одного из красивейших и древнейших городов элинов Афана.

- Ничё так, претенциозно, - произнесла девушка окинув округу внимательным взглядом. Под ногами была мощёная плиткой дорожка, ведущая на выход из кладбища, и ко входу в город. Но девушка не спешила. Она настраивала интерфейс.

Шкалы жизни, манны и энергии сделала чуть более плотными и перевела из правого верхнего угла в левый. Пока пустующие колонки активных навыков перевела вниз и сделала практически прозрачными, а затем, подумав, убрала их от греха подальше. На память она никогда не жаловалась, да и на форуме было одно единственное сообщение, говорящее о том, что если хочешь быстро прокачиваться нужно поверить в эту виртуальность, и вести себя здесь, как в реальном мире. Окно с уроном отправилось в левый нижний угол. Пришло время взглянуть на статы. Но сначала одежда. Мешок на тридцать слотов, в котором кроме пустой карты лежало три медных монеты.

Короткая тога: +2 к защите от физической атаки. + 10 к привлекательности.

Комплект женского белья: + 3 к привлекательности.

Открытые сандалии: +2 к скорости передвижения, + 1 к защите от физической атаки, + 2 к привлекательности.

Аккуратный пояс: +1 к интеллекту.

Общие характеристики:

Сила: 1

Выносливость: 1

Сила магии: 2(1)

Скорость магии: 0

Ловкость: 1

Восприимчивость: 0

Живучесть: 1 (одно очко - 10 хп)

Слава: 0

Харизма: 0

Манипулирование: 0

Сила воли: 0

Рефлексы: 1

Внешность(привлекательность): 20(5)

Скрытность: 0

Защита от физических атак: 3(0)

Сопротивление магии жизни: 0

Сопротивление магии смерти: 0

Сопротивление магии стихий: 0
Сопротивление магии разума: 0
Сопротивление магии духов: 0
Сопротивление магии тени: 0
Сопротивление магии божеств: 0
Сопротивление магии природы: 0
Достижения: нет
Ремесла и навыки: нет
Не распределённых очков характеристик: 10.
опыт: 0/10
манна: 20/20
жизнь: 10

- А теперь начнём воплощать свой коварный план, - тихо произнесла себе под нос девушка и начала распределять свободные очки. Одно ушло в живучесть, чтобы не умереть с первого удара, шесть в выносливость, одно в силу и два в ловкость. Магию она решила пока не трогать. Итого у неё стало: сила 2, выносливость 7, ловкость 3, живучесть 2.

Закончив с этим девушка радостно выдохнула и, наконец, отправилась в город. На выходе с кладбища её застала очередная табличка:

«Приветствуем вас путник в преснейшем из городом нашего мира, чьи улицы вымощены мрамором и гранитом, где каждый может почувствовать себя....»

Она смахнула её не читая и пошла на другой конец мраморного города, откуда планировала начать свою прокачку, так как судя по сообщениям на форуме, именно там жила старушка, которой всегда было необходимо доставить посылку своему внуку, служащему в городской страже.

Чтобы добраться до нужного места пришлось обойти весь город, который просто потрясал. Теперь Мария понимала, почему люди проводят большую часть своей жизни в виртуальности. Изящные, невесомые арки переходов из одного квартала города в другой, плавные изгибы каменных строений облицованных розовым мрамором, ровная брусчатка дороги, прерываемая лишь очередным фонтаном, рядом с которым собираются игроки, чтобы спеть или потанцевать. Огромное здание одеона с пятьюдесятью колоннами, в котором раз в неделю проходят спектакли, палестры, в которых игроки могли улучшить свои навыки. Город сверкал в лучах восходящего солнца. Время тут шло один к одному к московскому, хотя в других регионах всё было несколько иначе. Мария старалась пройти по центру города, поэтому мимо её внимания прошли огромный рынок и мрачная гильдия охотников на нежить, выполненная в чёрном цвете.

Наконец, она дошла до искомого здания. Это был небольшой одноэтажный жилой домик с маленьким сарайчиком для всякой живности. Из ряда таких же домов его выдавал лишь горшок с цветком декабристом на окне. Именно с его помощью игроки на форуме могли выделить этот дом и описать квест, который даёт хозяйка.

Вам нанесён урон 6

Мария почувствовала резкую боль в левой ноге, хотя болевой порог был снижен до двадцати процентов в её капсуле, но боль от удара маленькой курицы, которая подобралась к правой ноге девушки, и клюнув выдернула клок мяса, была очень сильной.

Наложен дебаф кровотечение. Минус 2 хп каждую секунду в течении 10 секунд.

- Твою мать! Ты чего творишь курица! - возмутила девушка попытавшись пнуть наглую животину. Но промахнулась и растянулась на земле. Сказывался низкий уровень ловкости. Встать она уже не успела, курица шустро перебирая лапами подобралась к голове девушки и клюнула точно в лоб.

Вам нанесён критический урок 12.

Сухо провозгласила надпись в левом нижнем углу и девушка отправилась на перерождение после очередного срабатывания дебафа.

Следующие десять минут на кладбище был концерт одного актёра. Настолько виртуозного мата данная локация ещё не слышала, а родня курицы из подвида мужчин нетрадиционной ориентации должна была самостоятельно поджаривать себя в аду. Нет, девушка бы нормально отнеслась к смерти, пусть и от курицы, правда достижение которое ей присвоили смело все моральные барьеры.

Вам присвоено уникальное достижение: тупая курица 1 уровня.

Увеличивает скорость на 5 процентов, привлекательность -30.

Для достижения 2 уровня необходимо погибнуть в городе от упавшего из окна предмета или от укуса котёнка.

И если бы не бонус к скорости в размере 5 процентов, то девушка могла материться ещё очень долго. Так как процентный бонус был самым значимым в игре, то Мария была даже рада такому глупому достижению. В игре скорость персонажа зависела от выносливости и ловкости, рассчитываясь по формуле: (В + Л)/ уровень до 15 уровня, а затем всё усложнялось, так как в формулу вносились поправки на рост и вес персонажа, экипированные вещи и различные бонусы.

Устав ругаться Мария задумалась, её привлекательность

стала отрицательной, а значит квест ей та старушка не даст. В условиях на форуме была обязательна привлекательность у персонажа выше 15 или слава равная 5. Сейчас ничего из необходимого у девушки не было. Поэтому она присела на ближайший маленький склеп и задумалась. Вариантов было мало, учитывая, что оружия у неё не было совсем, а проклятая курица доказала, что с таким малым количеством жизни связываться с мобами себе дороже. К тому же у неё полностью опустел мешок и не осталось даже трёх медных монет.

Неизвестно сколько бы она так сидела если бы не один примечательный персонаж.

- Дэвушка, чаго грустым? - обратился к ней попахивающий гнилью мужчина с пепельно белым лицом, волосами цвета гудрона и небольшими усиками. Чёрный фрак которого резко контрастировал с белой накрахмаленной рубашкой.

- Извините, дядя, а вы кто? - вылупилась на него Марина, сразу забыв о приключившимся несчастье, так как на форуме никто не говорил о настолько странных персонажах в игре.

- Кхм, - кашлянул субъект, - можешь называть меня дядя Мыкола, - улыбнулся он, назвав явно не своё имя, да и смешной акцент куда-то пропал. И от его улыбки Марии стало как-то не по себе. Уж слишком крупными оказались клыки у этого дяди. Но всё равно она решила его выслушать, мало ли что он предложит.

- Курица чуть не убила, вот и грустим, - ответила немного не искренне девушка.

- Бяда, - лениво протянул он, - отомстить хочешь?

- Кому? Курице? - переспросила она и задумалась, а ведь треснуть её пару раз на самом деле хотелось. Вот уж чего она за собой раньше не замечала, так это жестокости или мстительности. Ведь даже на уволившего её начальника ей было по большому счёту наплевать.

- Ей, родимой, - ещё раз улыбнулся, показав немаленькие клыки Мыкола.

- Ну допустим, хочу, так ведь сил не хватит, а задание мне никто не даст.

- А мне помочь не хочешь?

- Смотря чем, - с подозрением взглянула на мужчину Мария ища в глазах того хоть намёк на страсть, который бы позволил ей с чистой совестью отшить этого мутного типа.

- Письмецо доставить в одно место до заката, днём я отсюда невыездной, - мрачно добавил он о чём-то сожалея.

Вам предложено задание: «Помощь дяде Мыколе»

Тип задания: редкое.

Отнесите письмо его другу Деметру в село Атрапс до заката

солнца.

Награда: 60 опыта, +6 репутации с неизвестным орденом, 1 золотой, -10 привлекательности.

В случае не выполнения: штраф +20 привлекательности, -30 репутации с неизвестным орденом.

Принять/отказаться.

- А вы мне на карте не покажете, где село находится? - робко попросила девушка, загадав, что если Мыкола откажется, то и она не станет выполнять этот странный квест.

- О чём речь, дэвушка, для такой красавицы, усё что угодно, - на личной карте Марии появилась красная мигающая отметка рядом с деревней Атрапс, которая была ближним населённым пунктом к Афану, городу в котором она находилась. Это разрешило все сомнения.

- Я принимаю ваше задание, - произнесла она оторвав глаза от карты, но мужчины рядом уже не было. Как появился, так и исчез.

Марина же, в хорошем настроении, встала со ставшего почти родным склепа и бодрой походкой пошла на выход из города, надеясь по пути получить пару навыков.

Но быстро выйти из города не получилась. На выходе стояла стража, которая проверяла всех как на вход, так и на выход, словно разыскивая кого-то определённого. Однако на неё, низкоуровневого персонажа да ещё с отрицательной привлекательностью никто не обратил внимания, поэтому спустя пару минут она уже была в пути. Вокруг насколько хватало глаз расстилалась холмистая равнина с небольшими пятачками чахлого леса. Солнце ощутимо пекло, но девушку, во весь дух бежавшую по пыльной грунтовой дороге в сторону Атрапса это не смущало. Даже мобы снующие вокруг не интересовали её, как впрочем и девушка их.

Она было полностью поглощена добыванием второго достижения, того которое было запланировано. Спустя пять минут бега, на которые хватило её выносливости достижение было получено.

Поздравляем! Вы получили достижение бегун 1 уровня.

+2 процента к скорости. +2 процента к выносливости.

Для получения 2 уровня необходимо пробежать без остановки 20 километров.

Марина села в позу лотоса прямо на дороге, надеясь таким образом побыстрее восстановить выносливость, которая была почти на нуле, заодно, наконец, огляделась по сторонам. Справа от дороге действовало сразу несколько групп людей в тогах с простенькими мечами. Они сообща сокращали поголовье местной

живности, среди которой преобладали упитанные кролики и мерзкие большие кроты, нападающие из-под земли. Вся живность была от 1 до 4 уровня.

Слева от дороги ситуация была несколько иной. Там действовала всего одна группа, которая методично и чётко выманивала на себя по одинокому серому волку 10 уровня из ближайшего лесочка. Народ веселился во всю.

Спустя минуту шкала выносливости была уже на максимуме и Мария приобрела первый для неё пассивный навык.

Поздравляем! Вы изучили пассивный навык Медитация 1го уровня.

+ 10 процентов к скорости восстановления выносливости.

«Хм, интересно, а что даёт максимальный уровень медитации. Вроде бы в книгах она напрямую связана с магией», подумала Мария ускоряясь и переходя на бег. Бежать было ещё далеко.

Итого, чтобы добежать до искомой деревни девушки пришлось останавливаться на медитативную паузу ещё пять раз. Что при её скорости в 10,2 км/ч означало, что от города до села около пяти километров. Немного, но тут необходимо учитывать, что данная локация, со всеми фенотипами доступна для старта только гражданам России, поэтому переселения не чувствуется. У каждой страны своя стартовая локация, но все они разделены или высокоуровневыми районами или локациями программ, с которыми невозможно договориться без централизованной власти в своей локации. Поэтому все три года с начала игры люди чахнут в своих локациях, даже забывая про то, что есть другие. В связи с этим на форуме появились слухи, что разработчики решили каким-то образом оживить сложившееся болото.

- Что-то я задумалась, - буркнула себе под нос Мария и вошла в небольшое село, которое и являлось пунктом назначения. Оно было по своему примечательным. Каменный одноэтажные дома с большими окнами и покатыми ярко красными крышами, стоящие вдоль дороги, упирались в большой храм, посвящённый Веретеницам, богиням нитей судьбы. Фундаментальное здание храма, словно бревно в глазу, тот час обращало на себя внимание приезжих или проходящих мимо людей, однако местных нисколько не волновало, не то чтобы присутствие рядом такой громадины, но даже тень от здания, ложащаяся после заката сразу на всё село.

Как это не удивительно, точка сдачи квеста мигала чуть в стороне от села.

- Чёрт, опять на кладбище, - протянула она под недоуменными взглядами проходящих мимо неё игроков. Они не

понимали, зачем кому бы то ни было переться на кладбище самостоятельно, а принудительно. Ведь квестов там не выдают, это известно всем.

Кладбище Атрапса совсем не впечатляло. Покосившиеся белые палки в виде веретена, с выбитыми датами смерти и именами по спирали. Ограды у кладбища не было.

- А ничё так, стильненько, - протянула Мария.

- Мне тоже нравится, - поддержал её голос из-за спины, так напугавший бедную девушку, что та в прыжке от испуга смогла развернуться, к напугавшему её, лицом. Говорившем оказался закутанный с головы до пят в плотный белый плащ мужчина, судя по тембру голоса. Возникла пауза, которая через минуту была прервана незнакомцем.

- Я Деметр, детка, ты принесла мне письмо? - над головой незнакомца появилась надпись с ником.

- Да, пожалуйста, - протянула Мария белый конверт, а затем вчитываясь в появившиеся сообщения.

Поздравляем Вы получили уровень!

Поздравляем Вы получили уровень!

Теперь Ваш уровень 4.

Доступно для распределения 10 очков характеристик.

Опыт 0/40

Вами получен 1 золотой.

Репутация с неизвестным орденом увеличилась на 6.

Привлекательность упала на 10.

Квест выполнен.

Получено достижение: Держащий слово 1 уровня.

Повышает получаемую награду на 3 процента.

«А что, неплохо», подумала она. «Такие достижение, да и один золотой лишним никогда не будет, хотя, конечно, неплохо бы узнать, что за орден такой, неизвестный», продолжила размышлять девушка.

- Детка, а не хочешь ещё в одно место прошвырнуться? - спросил Деметр дочитав письмо.

- А что предложите? - Мария была намерена поторговаться за награду, в ней проснулась жадность.

- Какая смешная девушка, ещё маленькая, а зубки показывает.

Вам предложено задание: «Проведать Тарлаха».

Тип: редкое.

Условия выполнения: До утра добежать до пещеры Тарлаха, найти привратника и отдать письмо.

Награда: +15 к репутации с неизвестным орденом, 5 золотых, оружие или знания на выбор, 100 опыта.

Штраф: -50 к репутации с неизвестным орденом, +30 к привлекательности.

Принять/отклонить.

Перед Марии по сути стоял только один вопрос: всё-таки лечь спать, ведь уже начинало темнеть в игре, а значит в реальном мире было около десяти вечер, а день как ни крути выдался очень событийно насыщенным, да и на форум нужно зайти, посмотреть информацию по орденам. Но любопытство взяло своё, когда ещё появится возможно выполнить редкое задание, а с привлекательностью она решила разбираться позже. Подумаешь, в минус ушла, не так это и важно.

- Я согласна, а в ваш орден можно вступить? - решила рискнуть Мария даже не задумавшись о том, какого вида орден может так понижать привлекательность в глазах окружающих. Усталость брала своё и мозги аналитика уже давно отключились.

Мужчина рассмеялся приятным, бархатным смехом, из-за которого Марии стало даже не ловко за свой детский вопрос.

- Вот доставишь письмо привратнику, он тебе всё и расскажет и если захочешь, то и не только.

Получено достижение: наглец 1 уровня.

Благодаря своему напору и наглости существует шанс получить скрытое задание или знание. Шанс + 2%.

Мария не обратила внимания на мрачную интонацию говорившего, а погрузилась в мечты, где она великая

воительница, зашибающая большие деньжищи и живущая в своё удовольствие. Не обратила она внимания и на то, что мужчина растворился во вспышке. Нет, конечно, она всё это видела, да и отметилось всё это на подкормке, но вот анализировать случившееся она не стала, а открыла карту, на которой горела новая красная отметка, посреди белого поля. Ведь попросить обновить карту она забыла. Теперь ей придётся бежать почти наугад. Ориентируясь только на свою отметку и мигающую точку окончания пути.

Как ни странно добежать до искомой точки Марии удалось очень быстро. Дорога была абсолютно пуста, лишь группы высокоуровневых игроков провожали её, по-прежнему облачённую в начальную одежду, изумлёнными взглядами. Никто не понимал что она тут делает, а главное, каким макаром смогла добраться так далеко со столь низким уровнем. Ведь на самом деле, локации через которые она пробегала были буквально напичканы агрессивными мобами от 15 до 30 уровней. И верно какой-то игровой бог хранил Марию в безопасности.

И уже под утро ей предстала пещера Тарлаха. Сначала на горизонте неожиданно возникли высокие, давящие своей мощью горы, а затем появилась она, словно зев, ведущий в ад, огромная дыра в горе, которая казалось затягивала в себя окружающий свет, что в предрассветных сумерках выглядело особенно страшно.

Поздравляем. Вам присвоено достижение «Не спящие в Сиэтле 1 уровня».

Ловкость, сила и интеллект понижена на 10%, в том случае если вы не поспите в течение дня наказание будет ужесточено.

Мария даже не удивилась, она чувствовала, что её состояние далеко от оптимального. Бессонная ночь постоянного бега подточила больше моральные силы, чем физические, однако, от этого ей было не легче. С трудом до бредя до деревянного дома задорно подмигивающего красной точкой на карте, она уселась на крылечке, чтобы хоть чуть-чуть передохнуть и, наконец, посмотреть на системные сообщения.

Поздравляем. Вы получили достижение бегун 2 уровня.

+5% к скорости бега, +5% к ловкости.

Поздравляем. Вы улучшили пассивный навык Медитация 2 уровня.

+20% к скорости восстановления выносливости, +10% к скорости восстановления маны.

Поздравляем. Вы получили достижение достижение пыльный как чёрт 1 уровня.

+5% к скрытности, - 5% к привлекательности.

Поздравляем. Вы получили достижение неуязвимый 1 уровня. Пробежав через локацию на 15 уровней превышающую вас и ни разу не привлекая мобов, вы получаете +3% к физической защите и 5% к скрытности.

Получен дебаф. Стоптанные ноги -15% к скорости.

Время действия: 11ч. 6Мин.

Получен дебаф. Выплюнутые лёгкие -15% к скорости восстановления выносливости.

Получен дебаф. Я у мамы идиот. -40% к интеллекту.

- А у разработчиков есть чувство юмора, - мрачно усмехнулась Мария и постучала в тяжёлую дверь.

Секунду ничего не происходило, а затем она резко распахнулась открыв взору девушки тёмное помещение без мебели, если не считать за неё кресло, занятое незнакомцем, чьё лицо было невозможно рассмотреть.

- Ого, у Деметра, наконец, появился вкус, - произнёс незнакомец, даже не пытаясь встать со своего места, и почти сразу продолжил, - ты мне на обед или по делам?

- По делам, -произнесла девушка слегка подрагивающим голосом, уж очень реалистичными были слова про обед, - вот письмо, - протянула она чёрный конверт получателю.

Поздравляем. Вы выполнили задание ««Проведать Тарлаха».

Тип: редкое.

Условия выполнения: До утра добежать до пещеры Тарлаха, найти привратника и отдать письмо.

Награда: +15 к репутации с неизвестным орденом, 5 золотых, оружие или знания на выбор, 100 опыта. За наградой обратитесь к получателю письма.

Получатель, тем временем, внимательно читал письмо, даже складывалось впечатление, что некоторые строки он перечитывал по несколько раз. Наконец, он соизволил оторваться от чтения и посмотрел своими красными, сверкающими в темноте глазами на Марию, у которой от этого взгляда спина покрылась холодным липким потом.

- Вот значит как, -медленно произнёс незнакомец, - и ты согласилась?

- Ну да, - недоуменно произнесла Мария, думая что речь идёт о доставке письма.

- Тогда о награде поговорим после, - мрачно усмехнулся незнакомец, вставая с кресла.

Он оказался на голову выше девушки, а его тело полностью скрывал серый плащ. Мужчина сделал два быстрых шага к замершей в непонимании происходящего Марии и впился клыками в её ничем не скрытое горло. Системные сообщение

посыпались как из рога изобилия.

Вы получили дебаф «оцепенение». Вас укусил самый сильный и старый упырь мира. Вы обездвижены на время укуса.

Вы получили дебаф «кровотечение».

-10хп каждую секунду в течение укуса.

Вы получили баф «сладкий поцелуй клыкастого».

+10хп каждую секунду в течение укуса.

Вы получили дебаф «изменение сущности».

Если не прервать укус, то по его завершению вы потеряете все набранные уровни.

После данного сообщения Мария перестала паниковать, ей даже нравилась пикантность ситуации, к тому же, она поняла, что зацепила скрытый квест на изменение расы персонажа и скоро станет вампиршей, ну или как говорит система упырём. В этот момент мужчина прекратил свои действия.

Поздравляем. Вы первая кому удалось выполнить скрытый квест на изменение сущности.

Награда: +5000 опыта и 100 золотых.

Вами открыта раса: упырь.

С 70 уровня будет открыта возможность обращать людей. Об ограничениях данной способности будет сообщено позже.

Желаем приятной игры!

Ваша привлекательность достигла минимальной из возможных отметок.

Вами получен дебаф «жажда крови» 1 уровня.

-10% сила и ловкость.

Пейте кровь и наслаждайтесь властью.

Добро пожаловать в орден Вечной тьмы. Ваше звание - неряха.

Шлем слетел с девушки после того как гамак выпустил обессиленную и потрясённую Марию из своего нутра. Она никак не могла понять, что с ней произошло, поэтому, быстро сварив себе кофе и покормив кота, вошла на форум игры. Копание на котором по ключевым словам не заняло много времени. Ей удалось выявить косвенную информацию о том, что человек в игре выполнив тот или иной квест мог стать кем угодно, в том числе и упырём. Кстати, об ордене, в который попала девушка, на форуме не было сказано ни слова, лишь то видео с боем рыжеволосой девушки, принадлежащей как раз к этому ордену.

- Игра становится всё интереснее и интереснее, - произнесла девушка и завалилась спать. После капсулы ныло всё тело, будто бы она в реальности пробежала все игровые расстояния.

Отступление 4.

Моголы. Батр. Орден Тени.

Степь всегда восхищает огромными просторами, которые не пусты как кажется на первый взгляд. В высокой траве вовсю кипит жизнь. Также она бурлит и в палаточном городе полном огромных шатров, по высоте превосходивших обычные двух, трёх этажные здания. Это был город контрастов, где можно было увидеть мобов спокойно разгуливающих по городским улицам, так что игрокам до них не было никакого дела, они были заняты. Вы не сможете найти ни одного уважающего себя могола, который будет передвигаться пешком. У всех игроков есть маунт, и если у низкоуровневых игроков это неказистые лошадки, больше похожие на пони, то хаи кто во что горазд.

На одной из полянок за городом собрались пять человек, руководящее звено ордена. Если мужчины, собравшиеся в этом тесном кругу были очень похожи друг на друга, отличаясь только лицом и оружием, доспехи у всех не отличались своеобразием. Кожаный доспех с кольчужной юбкой для защиты ног и небольшой шлем со стрелкой. То вот маунты игроков не походили друг от друга как день отличается от ночи. Лидер ордена горделиво возвышался на африканском слоне с огромными бивнями, одетым в железные доспехи, его офицеры были менее пафосными, однако их средства передвижения также внушали уважение. Друг напротив друга стояли нервно всхрапывая: носорог, медведь, бегемот и огромный волк. Такое разнообразие вызвано тем, что после сотого уровня у моголов появлялась возможность привязать к себе любое из понравившихся животных. Конечно, были лазейки, чтобы сделать это раньше, но мало кто мог выжить в процессе привязки, ведь необходимо было почти убить своего будущего маунта.

- Так-с, товарищи, все поедут? - задал вопрос весёлый мужчина на слоне.

- Да, - почти синхронно ответили остальные.

- Тогда каждый организует свою пятёрку и вперёд!

- Да! - раздался крик в ответ и игроки развернули своих маунтов, чтобы тотчас умчаться в город, собирать себе команды для участия в турнире. Лидер же никуда не спешил, он уже давно отобрал себе людей, лучших в своём уровне.

Глава 5.

Утро выдалось тяжёлым. События во сне были чересчур реальными, будто бы это на самом деле происходило со мной. Но у меня же нет семьи, да и никогда не было, а тут вдруг такой выкрутас от мозга. Может быть это виртуальность так сильно влияет. Вот ещё одна задачка - виртуальность. Как она скажется на моём реальном теле. Додумать эту мысль мне не дали петухи,

которые громко прокричали ещё раз, пора вставать, иначе построить камин я точно не успею.

В трапезной меня встретил Храбомир, который как будто не ложился. Радостно поздоровался и предложил завтрак, состоящий из омлета и зелёного чая. Всё было очень вкусно и полезно.

Вами получен баф +5% к силе и 7% к выносливости сроком на 4 часа.

Вкусная и полезная еда залог здоровья.

Достижение гурман 1 уровня. Бафы от еды на 5% эффективней.

Не смотрите на внешний вид кафе, внутри вас может ждать потрясающая еда.

Вот такие, как говорится, пироги. Значит кушать нельзя забывать и в виртуальности. А пока вежливо попрощаться с хозяином и отправиться на поиски материалов и инструмента для постройки камина. Казалось бы, ничего сложного, выложи из кирпича форму, да и всё. Ан нет, здесь придётся думать над сильной вытяжкой, чтобы дым от костра не попадал в помещение, а жар наоборот весь оставался внутри. Как это сделать технически без современных материалов я честно говоря не знаю, но эта реальность всё-таки магическая, а значит должны быть какие-то артефакты. Тогда на них можно будет сделать основную ставку. Но есть одна вещь, про которую я подумать не удосужился. Это пожарная безопасность. Все дома в городе из дерева,а значит нужно быть втройне аккуратным. Даже не хочу представлять какое дадут достижение за поджёг сразу всего города.

До рынка удалось дойти быстро благодаря своевременно спрошенной у патрулирующего, пустынные с утра, улицы города стражника.

Рынок, мягко говоря, не впечатлил. Сейчас, ранним утром, кроме нескольких программ отыгрывающих продавцов никого не было. Хотя мне именно они и нужны, но всё-таки странно, что игроки утром предпочитают спать, а не заниматься не пойми чем. Я то думал, что в таких играх даже в раннее время движуха. Но да и ладно, посмотрим ассортимент, а то я до сих пор не определился из чего складывать камин.

- Утро доброе, - поздоровался я с первым из пяти продавцов пожилым мужчиной с цепкими и внимательными голубыми глазами.

- Доброе, молодой человек, доброе, чего изволите?

- Мне тут камин надобно сложить, что посоветуете? - решил я задать прямой вопрос.

- Камин? В этом городе? - сначала удивился торговец, но затем успокоился и продолжил, - полезное дело, зимы нынче

крепкие, да и осенью нынешней продувает немилосердно, смотри, выбирай, - и передо мной возникло меню с предлагаемыми товарами. Но заинтересовали меня не все. А на первые два вопроса торговца я даже не обратил внимания, может быть зря.

Жаростойкий гранит. Данный материал доставляется из карьеров соседнего государства отдельными блоками, чем-то схожими с шамотным кирпичом. Особые свойства: сопротивление огню 99%, прочность 1000. Цена: 10 медных - 1 блок. Количество: 10342

Жаростойкий клей. Местные алхимики из желёз средних арахнидов варят данный состав, который склеивает любые неорганические поверхности. Устойчив к огню 100%, не устойчив к холоду -50%. Прочность 100. Цена: 15 медных - один литр. Количество: 200 литров.

Тонкий лист железа. Кузнецы города на пробу изготовили несколько листов тонкого железа, которому не нашли применения, но предприимчивый торговец успел скупить его до переплавки. Свойства: гибкость и устойчивость к огню 70%. Прочность 5000. Цена: 1 золотой - 1 лист. Кол-во: 5 листов.

Жидкий камень. Результат неудачных опытов главного алхимика. Жидкая смесь чёрного цвета застывает только при температуре в +100 градусов. Прочность: не уничтожим. Цена: 30 золотых за всё, по литру не продаётся. Кол-во: 300 литров.

Ткань «подбрюшье дракона». Выдержанные в специальном составе шкуры горных коз живущих рядом с пещерой Тарлаха. Сопротивляемость огненной стихии 100%. Цена: 1 золотой - 1 метр.

Ткань «рыбная чешуя». Процесс изготовления неизвестен и передаётся из поколения в поколение озёрных рыбаков. Сопротивляемость воде 100%. Цена: 10 серебряных - 1 метр.

Именно на эти материалы через полчаса метаний по, казалось, бесконечному списку торговца, пал мой выбор. Во-первых, они не очень дороги, и мне должно было хватить отпущенных денег, а, во-вторых, они идеально подходят для камина, образ которого постепенно вырисовывался у меня в голове. Но только теперь я понял, что забыл сделать: узнать размеры комнаты и подобрать место под камин. Видимо моё состояние как-то отразилось на лице, потому что торговец предложил зарезервировать на день выбранные товары, и я не замедлил воспользоваться сделанным предложением, отметив, что вернусь и куплю всё сегодня вечером. Кроме того удалось узнать, где продают артефакты и инструмент, который выставлен на продажу только в одном доме, недалеко от продавца артефактов.

Туда я и направился, благо это было недалеко. И город начинал мне нравиться. Он будто бы дышал и жил своей жизнью, а обилие дерева вокруг создавало просто потрясающую атмосферу. Да и планировка города была очень простой. Центральная площадь с кладбищем составляли овал, вокруг которого выстраивался остальной город, а именно два круга. Первый - жилой и торговый, второй - ремесленный. И огромная деревянная стена с двумя воротами, одни вели в чёрные горы, вторые в нейтральные земли. Странно, но вполне объяснимо, кузница и кожевенная мастерская стояли за пределами города в Ретлонском посаде.

По дороге к искомым зданиям моё внимание привлекла девушка. Она стояла на одном из перекрёстков жонглируя небольшими ножами с помощью магии или телекинеза. Фиг знает, но зрелище завораживающее. Маленькая девушка в обтягивающем чёрном кожаном костюме и вихрь стали из маленьких ножей вокруг неё. А на земле небольшая деревянная плошка, в которую случайные прохожие могли кинуть монетку другую. Ну я кинул, единственную, что у меня была, золотую. Как по мне, так не большая потеря, я через три дня 10 получу, а мастерство девушки не отметить было грех. К тому же, Запасы радуют обывателя, но обыватель — недочеловек . Я уже отходил, как девушка закончила упражнение с ножами, которые спокойно сами заползли в перевязь, и подошла ко мне, протягивая только что кинутый в её плошку золотой.

- Вы, наверно, ошиблись, возьмите обратно, - сказала она мило улыбаясь, левой рукой поправляя русую чёлку упавшую на глаза.

- Нет, вы заслужили, мне очень понравилось, - от души сказал я, улыбаясь этой странной девушке в ответ.

- Так нельзя, это слишком много, - продолжала настаивать она, но я был несгибаем. Наконец, её глаза вспыхнули огнём догадки и она вместо монеты протянула мне книгу.

- Тогда вот, возьмите, я её второй раз использовать не смогу, а продавать нельзя, за это накажут, - я взял протянутую, неказистую книгу в кожаном переплёте.

- А можно вопрос?

- Конечно, только не по книге, - мигом отреагировала довольная девушка.

- А где научиться также с ножами управляться, мне в работе поможет, -спросил я не надеясь на честный ответ.

- Ой, да это разве вопрос, могли бы на форуме сами прочитать. Тут всё просто. Вот вы какого уровня? А ладно, не важно, - продолжила она не дожидаясь ответа, - сначала вам надо

разбудить в себе магическую силу. Это я вам хорошо книгу подарила. Прочитаете и откроете. А затем дело только силы воли. Всего-то пытаться поднять силой мысли какой-либо предмет. Вот навык и откроется.

Весело прощебетала девушка, пожелала мне удачи и вернулась на своё место, продолжать концерт для своих, видимо, постоянных зрителей, с наказом навестить её как только что-то получится. Ответить ей я не успел. Уж слишком шустрой она оказалась, даже имени не назвала.

Но думать особенно некогда. Сунул книжку в заплечный мешок, в котором опять была занята лишь одна ячейка. Не нравится мне данная тенденция. Но ничего, надеюсь, что вскоре всё изменится.

Наконец, я дошёл до торговцев артефактами и инструментами. Их дома стояли по соседству и каких-либо вывесок я не заметил,а узнал их лишь по характерной резьбе на дверях, о которой так подробно рассказывал торговец, объясняющий дорогу. Поэтому решив сначала потратиться на инструмент зашёл в правый дом, предварительно постучав и дождавшись разрешающего голоса.

Внутри мне открылось небольшое светлое помещение с самым разнообразным инструментом, развешенным на стенах и седым высоким мужчиной, сидящий на маленьком стульчике в уголке и точившим старую косу.

- Доброе утро, - поздоровался я.

- Доброе человек, не часто ваш люд заходит ко мне, больше к соседу ходите, али и ты дверь попутал, -сказал он тихо, не вставая с места и не отрываясь от своего занятия.

- Нет, я именно к вам. Мне нужно собрать камин, нет ли у вас шпателя и уровня, - это были именно те два инструмента, без которых работать было бы проблематично. А за названия я не беспокоился, если выдали такое задание,значит всё необходимое для него можно купить.

- Хм, строитель значит, а проект есть? И камин в нашем городе? - не торопился продавать мне нужное этот странный мужчина.

- Имеется, но на бумагу ещё не перенёс, помещение необходимо замерить, да и место рассчитать, дабы фундамент не перенапрягать. А с безопасностью что-нибудь придумаю.

- Поглядим. Верно глаголешь, не торговец какой, - над мужчиной появился ник - Владимир.

- Продам я тебе инструмент, а когда поставишь камин, приходи ко мне, научу кое-чему, ежели просьбу мою выполнишь.

Вам предложено задание «Вернуться к мастеру».

Класс: уникальное, классовое.

Срок выполнения: 4 дня.

Награда: опыт 100

Ограничения по уровням нет.

Штраф: Нет.

Принять/Нет

Естественно принять. От такого, как мне думается, щедрого предложения, откажется либо окончательный идиот, либо очень умный игрок со своим собственным планом развития. Я себя не мог отнести ни к одной из этих категорий, поэтому с радостью согласился, после чего мастер Владимир, как он представился, предложил на выбор четыре инструмента.

Шпатель каменщика. Этот шпатель честно служил предыдущему владельцу, который был вынужден продать его в эту лавку.

Урон: 1-3.

Прочность 50/100

+ 10 процентов к прочности возведённой конструкции.

Класс оружия: редкое.

Ограничения по уровню нет.

Цена: 10 золотых.

Шпатель архитектора. Этот шпатель раньше принадлежал известному архитектору, которого удачливые воры ограбили в одну из тёмных ночей, отнеся шпатель перекупщику.

Урок: 5-10

Прочность: 200/260

+5% к прочности здания

+10% к привлекательности здания.

Класс оружия: уникальное.

Ограничения по уровню нет.

Цена: 20 золотых.

Шпатель фортификатора. Предыдущий владелец был убит нерадивым заказчиком, который не захотел платить за выполненный заказ. Будьте аккуратны при выборе заказчика.

Урон: 0

Прочность: 700/700

+ 30% к прочности конструкций.

-20% к привлекательности.

Класс оружия: уникальное.

Ограничения по уровню нет.

Цена: 15 золотых.

Уровень лентяя. Обычный ничем не примечательный предмет.

Урон: 0

Прочность: 10/10

Класс оружия: обычное.

Ограничения по уровню нет.

Цена: 1 серебряный.

Выбор был тяжёлым. Все шпатели как на подбор. Даже не ожидал такого от в сущности средневекового фэнтези, которое, вроде как, заявлено в игре, но строительным работам разработчики уделили особенное внимание. Значит можно спокойно развиваться в этом направлении, раз я первый человек получивший проектировщика, то и денег на этой профессии можно будет заработать и в квест как-нибудь попасть. Я почти остановил свой выбор на шпателе архитектора, но вовремя успел остановиться, он давал плюсы только на строительство зданий, но мне возводить камин, а значит он не подходит. Поэтому не смотря на цену и отрицательные показатели привлекательности выбираю третий шпатель. Уж очень хорош бонус к прочности, который мне никак не будет лишним.

- Выбираю шпатель фортификатора и уровень лентяя, только вот деньги Храбомир лично занесёт, это ничего?

- Храбомир? Так ты на него работаешь? - удивился мастер.

- Да, вот взялся у него камин возвести.

- Благое дело, давненько мы там не сидели. Тогда бесплатно бери инструмент, коли кабак к жизни вернётся.

Вам предложено задание «Вернуть к жизни кабак Храбомира».

Класс: редкое.

Награда: выбранные инструменты достаются Вам бесплатно.

+100 опыта.

Штраф: если через 4 дня кабак не будет работать Вы становитесь закупом мастера Владимира.

Принять/отказать.

Принять, конечно. Раз уж влез в это дело, то отступать будет неправильно.

- По рукам мастер.

- А сможешь удивить, открою тебе тайное знание,- весело произнёс мастер и вытолкал меня из дома.

Задание «Вернуть к жизни кабак Храбомира» изменено.

В случае выполнения на 150% Вас ожидает награда в виде скрытого знания.

«Вот это да», ошарашенно подумал я, присаживаясь на крылечко, чтобы информация улеглась в голове. Слишком уж много завязано на этот кабак, значит всё с этим Храбомиром не просто. Уж один его то появляющийся, то исчезающий акцент чего стоит. Но размышлять некогда, надо работать, но для начала

купить артефакты. Может быть здесь также повезёт.

Дверь открыл без стука, сразу ввалившись в помещение с прилавками, за одним из которых стоял благообразный старичок с противным блеском в выцветших глазах.

Получено достижение: наглец 1 уровня.

Благодаря своему напору и наглости существует шанс получить скрытое задание или знание. Шанс - 2%.

Я отмахнулся от достижения и поздоровался с продавцом.

- Здравствуйте, уважаемый. Мне посоветовали обратиться к Вам по поводу артефактов.

Торговец оглядел меня с ног до головы, как бы оценивая достоин ли я такой привилегии, как купить у него артефакты.

- И тебе не хворать новик, продаю, а тебе какие надобно? - наконец, соизволил он заговорить, когда моё терпение уже почти подошло к концу.

«А собственно какие мне нужны?», задумался я. Нет, что они обязательны в этом я был уверен, но вот какие точно не знал. Лишь был уверен в том, что артефакты должны оперировать огнём, воздухом и водой, а также светом, о чём и сказал торговцу. Вполне возможно сделать искусственный камин.

- Странный набор, - задумчиво сказал маг, - использование бытовое или боевое?

- Бытовое, - ответил я задумавшись на секунду.

- Сочетаемость?

- В смысле? - не понял я.

- Эм, - замялся торговец, не ожидая, что его вопрос не будет понят, - смотрите, - начал он объяснение, - не все артефакты могут работать вместе, некоторым для этого нужен третий артефакт, так называемая, спайка, а третьи артефакты совсем никак не могут сосуществовать.

- Тогда должны сочетаться, - сразу сориентировался я.

- Хорошо, это очень сильно сокращает список, выбирайте, - произнёс он и у меня перед глазами возник список из двадцати шести артефактов самого разнообразного вида.

Но прежде, чем начать выбирать, мне пришлось вспоминать, как устроен искусственный камин двадцатилетней давности. Иллюзию открытого пламени создавал пар от нагреваемой воды, который подсвечивался. Положительную температуру держала тепловая пушка, закреплённая сверху. Руководствуясь этим знанием и буду выбирать артефакты.

Из огненных я выбрал сразу два:

Амулет ленивого алхимика

Поддерживает температуру необходимую для кипения воды.

Срок заряда на 48 часов непрерывной работы. Нагревается

сам амулет.

Нет ограничения по уровню.

Цена: 10 серебряных

Активируется кодовой фразой.

Амулет растаявшего снеговика.

Разогревается до нужной температуры. Минимальная 100С, максимальная 350.

Срок заряда на 50 часов непрерывной работы при максимальной нагрузке. Разогревается сам амулет и воздух вокруг него.

Нет ограничения по уровню.

Цена: 6 серебряных.

Активируется кодовой фразой.

Больше ничего интересного из огненных амулетов не было, хотя я уже подумывал об открытом пламени, которое будет давать амулет, но меня остановило сразу несколько факторов: во-первых, такие амулеты слишком дороги, цена начиналась от 50 золотых, а, во-вторых, срок действия такого амулета был всего час непрерывной работы.

Из водяных выбрал только один:

Амулет горького пропойцы.

Раз в час материализует один литр воды.

Срок заряда на 89 активаций.

Нет ограничения по уровню.

Цена: 5 серебряных.

Активируется после включения автоматически до разрядки или выключения.

Из воздушных мой взор упал также только на один:

Амулет лёгкого дыхание.

Создаёт направленную в одну сторону волну воздуха, которая максимум взъерошит ваши волосы.

При постоянной активации срок заряда 48 часов.

Нет ограничения по уровню.

Цена: 3 серебряных.

А вот на световых пришлось задержаться, так как не было ни одного, который давал бы нужный мне свет. Даже пришлось обращаться к торговцу, который сам оказался неплохим артефактором, и создал нужное мне буквально за пару минут.

Амулет цветная глупость.

Постоянный направленный поток света оранжевого цвета.

Срок заряда 100 часов.

Активируется кодовой фразой.

Нет ограничения по уровню.

Цена: 10 серебряных.

Итого, я взял по три огненных амулета, три водяных, пять воздушных и десять световых. Вышло 177 серебряных, то есть почти два золотых. Не дёшевы нынче амулеты, а подзарядка каждого стоит один серебряный. На моё сообщение о том, что оплачивать будет Храбомир, а амулеты я заберу сейчас торговец отреагировал как минимум странно:

- Хорошо, Храбомир, так Храбомир, если Вы меня обманули, то он Вас из-под земли достанет, - спокойно и даже как-то флегматично проговорил торговец и занялся своими делами, не обращая на меня никакого внимания.

Поэтому я недоуменно пожав плечами вышел из здания торговца став счастливым обладателем неказистых с виду, но очень полезных из-за их свойств амулетов. Личность же Храбомира становилась всё более таинственной и загадочной.

Осталось лишь измерить комнату , где будет располагаться камин, от этого зависит его размер, обычная пропорция 1:50, да определить собственно место его размещение, что не очень просто, хотя учитывая, что мир магический всё может заметно упроститься.

В кабаке меня встретил Храбомир, но толку от него было не много. Размер комнаты он не знал, какой у здания фундамент тоже не имел ни малейшего понятия. Пришлось просить разрешения пройти в подвал, надеясь, что хоть фундамент тут не из дерева. Мне не повезло, основание дома оказалось из дерева, но как мне сказал Храбомир, оно по своим свойствам ничем не уступало камню. Но вот как теперь рассчитывать нагрузку я не имел не малейшего понятия. Хотя может быть плюнуть на это и довериться игровой условности, уперев основание камина прямо в пол, благо под трапезном залом было подвальное помещение.

Ещё час промучившись с расположением камина, его размерами в соотношении с комнатой я, наконец отправился за строй материалами. Хотя полученная на глаз площадь помещения впечатляла, порядка ста семидесяти квадратов, следовательно площадь топочного отверстия камина будет больше метра. Не зря взял амулетов в таком количестве. Да и с выводной трубой придётся помучиться, так как просто вверх выводить будет сложно из-за второго жилого этажа и черепичной крыши. Хорошо хоть листов железа с запасом взял.

Шёл и размышлял я не долго, так как на половине пути врезался в какую-то девушку стоящую со своей компанией посреди дороги и бурно жестикулирующую. Вот её я случайно и толкнул, да так, что она вынуждена была поцеловать дорогу.

- Ты что творишь нуб недоделанный?! - быстро вскочила девушка и кинулась на меня. Выглядела она серьёзно. Высокая, на

пол головы выше меня, худощавого телосложения, сложной причёской, завязанной в конский хвост на затылке и пышущими злобой карими глазами. Странно, но груди не было видно, может поэтому такая злая. На поясе у неё покоилась шпага с богато изукрашенной гардой с одной стороны и длинный нож, лишь отдалённо похожий на дагу с другой стороны.

- Извините, девушка задумался, - попытался я обойти эту ненормальную, которая похоже была готова убить меня на месте. Но сделать это мне не дали его собеседники. Три парня и одна девушка, симпатичная, но вот парни были кто во что горазд. На одном латы средневекового рыцаря, делающего его просто огромным, на втором какая-то кожаная одежда, а на третьем мантия красного цвета, бросающегося в глаза.

- Нет, никаких извини, таким оскорбления смываются только кровью! Я - парень! - чуть ли не проорал мне в лицо, оказывается, хлыщ со шпагой.

- Чего? - не понял я, прекратив всякие попытки обойти этих ненормальных, которые хотят от меня чего-то непонятного, и уставился на этого парня. Нет, я, конечно, знал, что сейчас голубые не скрываются, но перевоплощаться в девушку...

- Ну ты и нуб, - бросила девушка из окружения с презрением оглядывая мою одежду, которая как была начального уровня, так и осталась.

Дуэль, придурок! За такие оскорбления надо платить! - чуть не плюнул мне в лицо хлыщ.

- Прямо здесь что ли? - с удивлением переспросил я, оглядываясь по сторонам, так как вокруг нас уже собирались праздные зеваки, да и драться мне совсем не хотелось, - голубым везде теперь что ли драться можно? - зачем-то подлил я масла в огонь.

- Я не ГОЛУБОЙ! - проорал он доставая шпагу и намереваясь прикончить меня прямо здесь, но от расправы меня спасли.

- На арене за городом с уравниванием уровней, - произнёс кто-то очень большой за моей спиной, кладя мне на плечо могучую волосатую руку и отодвигая в сторону. Обернувшись я увидел довольное лицо здорового нечто зелёное с большими жёлтыми клыками и солнечного цвета глазами. Орясина на три головы выше меня., а на сколько шире в плечах я умолчу.

- С какой стати я должен уравниваться с этим нубом по уровням? - спросил уже не такой грозный хлыщ.

- Считай это моим желанием, а то я уже час в городе, а ни с кем подраться не успел,- почти дружелюбно улыбнулся своими, наверное пятьюдесятью зубами зелёный, только вот клыки превращали данную улыбку в грозный оскал.

- Х-хорошо, - дал петуха голос моего будущего противника по дуэли, которой теперь уже точно не избежать.

- Только давайте через полчаса? - попросил я собравшихся, - мне материал нужно на рынке закупить, пока никто другой не купил.

- Что? Немедленно! - попытался возмутиться хлыщ, но был сразу поставлен на место зелёной громадиной, который решил за одно сопроводить меня до рынка, а затем до арены.

До торговца нужными мне материалами мы шли молча. И я лишь ловил на себе заинтересованный взгляд этого существа. Конечно, мне было интересно кто он, и по какой причине решил вступить за меня, но чутью подсказывало не спешить с расспросами.

Разговор с торговцем прошёл быстро и плодотворно. Я купил 10000 гранитных блоков и всё остальное, что приглядел ранее. Цена за всё вышла не маленькая: 58 золотых и 3 серебряных. В бюджет влез, да ещё удалось выторговать бесплатную доставку до кабака Храбомира, за что я получил ещё одно достижение в свою копилку.

Поздравляем. Вы получили достижение Честный торговец 1 уровня.

Скидка у городских торговцев 5%.

Достижение хорошее и полезное, но сейчас не нужное, так как у меня в кармане не было даже медяка. Всё-таки я погорячился кинув золотой той девушке. Хотя её книгу ещё не читал, вдруг там что-то полезное, гораздо ценнее золотого. А сейчас пришло время поговорить с зелёным незнакомцем.

- И куда идти на арену?

- За мной, - флегматично ответил зелёный, развернулся и потопал к воротам ведущим в нейтральные земли.

- Слушай, а ты человек? - продолжил я вопросы.

- Не совсем, - усмехнулся зелёный, - но когда-то был.

- В смысле, ведь людям разрешено играть только за людей, а за всех остальных играют программы, не так ли? - удивился я его ответу.

- Ну ты дурак...- протянул зелёный, - это начинать можно только за человека, а стать в игре можно кем угодно. Ты что, не видел заставку?

- Эм, видел, - задумался я, вспоминая, - но это ведь относится к классу персонажа, а не к расе.

- Да? - удивился зелёный, - ну значит я неправильно интерпретировал услышанные слова,- улыбнулся он и ускорил шаг, чтобы побыстрее отделаться от такого разговорчивого собеседника.

- Извини, последний вопрос, а ты, вообще, кто?

- Орк, етить его! - гордо произнёс он ударяя левой рукой по правой стороне груди, - прокачал репутацию, выполнил квест и поймал удачу!

- И много вас таких? - я был, честно говоря, удивлён. Эта игра полна сюрпризов.

- Хватает, - как-то мрачно усмехнулся мой собеседник и продолжил, - лучше ты ответь мне на один вопрос. Ты какого уровня и почему до сих пор в стартовых обносках, и какого хрена не смотришь на дорогу, сшибая рыцаря ордена света приписанного к этому государству.

- Хрена себе, - я даже встал как вкопанный, только сейчас понимая на кого я нарвался. И какое счастье мне привалило в лице этого зелёного.

Я за десять оставшихся минут, что мы шли до неприметной арены, похожей на Колизей в Вероне, орк по имени Грозный Вихрь, как он признался, имя ему дали в клане. Так вот, он успел облачиться в кожаные доспехи и накинуть поверх них кольчугу, а в руки взяв посох и полуторный меч. Всё это время не забывая болтать со мной, таким образом выяснив, что я всего третьего уровня, без гроша в кармане, но с топором за пазухой. Сам же он рассказал мне о боях с уравненными уровнями. Данный вид дуэли утверждён только в у салван, так как правила довольно своеобразны. Во-первых, настоять на такой дуэли может только вызываемый. Во-вторых, после этого, тот кто вызвал на дуэль не имеет права отказаться. В-третьих, уровень выравнивается весьма специфически, то есть не я поднимусь до его уровня, а он опустится до моего, но при этом сохранит все свои навыки и достижения, а также изученные умения, поэтому предлагать такой вид дуэли рискуют не многие. К тому же система проверяет каждую такую дуэль особенно тщательно, чтобы полностью исключить возможность читерской прокачки. Один орден год назад пробовал провернуть хитрую комбинацию, но как итог был расформирован администрацией, а все участники забанены на полгода. Также, после этого ввели ограничение предельного разрыва уровней до 20, а максимально получаемый опыт в случае победы сделали равным 10000, что для больших уровней сущие крохи. Но для меня такая дуэль была единственный шансом, так как мой противник оказался десятого уровня в топ одежде. Аж на семь уровней выше меня. К тому же, по словам Вихря, Палачч, так звали того хлыща, был хорош в магии света, но откровенно плох в ближнем бою без правил. То есть шпагой и дагой он орудовать умел, а вот своим телом не очень. Из чего орк делал вывод, что

тот играет в шлеме, а значит у меня есть преимущество, но придётся побегать. В конце беседы мы добавили друг друга в друзья и прошли внутрь арены. Охранник не имел ничего против. По-видимому, для него такие дуэли были обыденностью.

Палачч со своими друзьями уже был на месте, и судя по нетерпеливому прихлопыванию шпагой по сапогу, ждал уже давно.

- Ну наконец-то, прибыл смертничек, за голубого тебя за пределами города будет валить каждый член ордена! - оскалился он и был поддержан смехом его прихлебателей.

- Не отвечай, - коротко бросил мне Вихрь и толкнул на огороженную низким деревянным забором площадку.

Воин. Приветствуем тебя на арене дуэлянтов.

Ваш соперник - Палачч.

Дуэль с уравниванием уровня.

Победитель получает половину всего набранного опыта проигравшего, либо одно умение. По выбору.

Судья - Афанасий Никитич.

Принять/Отказаться.

- Принять, - произнёс я и передо мной оказался Афанасий Никитич. Он был похож на былинного русского богатыря, который поперёк себя шире, с окладистой густой бородой и хитрым прищуром в уставших глазах.

- Добро, Фёдор Конь, - густым басом пророкотал судья, - обстоятельства вызова мне известны, нареканий к тебе нет. Что выберешь если победишь: опыт противника ратный либо умение случайное?

- Опыт, - уверенно ответил я, стараясь, чтобы голос не дал петуха при виде такого большого собеседника. Сейчас мне гораздо нужнее опыт, чем какое-то случайное умение противника. Да и не уверен я, что удастся победить. Так что пока это похоже на деление шкуры не убитого медведя.

Затем судья подошёл к Палаччу и, судя по тому что я услышал, фразы были теми же самыми. Кроме двух нюансов. Моему противнику сообщили уровень дуэли, после чего тот не удержавшись от оскорбительного выкрика в мой адрес, сказал что выбирает умение, мало ли что у такого нуба, как я завалялось. Хотя почему нуб, разница между нами не такая уж и большая.

Формальности улажены.

Да начнётся праздник крови.

До начала поединка 30 секунд.

Возникла перед моими глазами надпись и начался обратный отсчёт. Кроме Вихря, Афанасия Никитича и прихлебателей Палачча на трибунах арены никого не было. Да и она сама не

очень впечатляла. Так, ничего особенного.

Странно, но я совсем не волновался. Спокойно достал из мешка топор, а сам мешок выбросил за пределы огороженной территории. Под ногами хрустит песок, небо над головой голубое, как над Андреем под Аустерлицем, а душа радуется предстоящему бою, радостно отсчитывая оставшиеся секунды. Вроде бы раньше я никогда не дрался, а тут нахлынуло такое желание, которому нельзя сопротивляться. Тело приняло обманчиво-расслабленное положение, глаза словно в прицел взяли фигуру противника, который отнюдь не выглядел спокойно. Бегающие глазки, боявшиеся остановиться на сопернике, подрагивающие руки, чуть сгорбленная спина. Всё указывало на то, что моему противнику почему-то очень неуютно. До начала боя оставалось 5 секунд, как у меня перед глазами выскочило сообщение, сразу развеявшее всю таинственность в поведение Палачча.

Поздравляем. Вы открыли в себе пассивную способность «Удав против кролика» 1 уровня.

Посмотрев Вам в глаза соперник получает минутный дебаф «дрожащие руки», который снижает физическую атаку и защиту на 10%.

«Дуэль ещё не началась, а плюшки уже посыпались», была последняя моя мысль перед тем как таймер обнулился и судья объявил начало дуэли.

Орк Грозный Вихрь.

Он сидел на трибунах малой дуэльной арены и никак не мог понять, почему же на площади вступился за этого низкоуровневого игрока. Да, он сам когда-то давно был таким, и его не раз и не два убивали на аренах. Но это никак не могло послужить толчком к раскрытию своего инкогнито. Ведь на самом деле почти никто не знает о возможности сменить расу в процессе игры. Лишь правительство и особо любопытные индивиды. Возможно, на площади за него сработала его интуиция, которая год назад привела его к почти погибшему клану орков. Но все мысли потом, дуэль начинается.

Орк заметил подрагивающие руки и бегающий взгляд Палачча и удивился, так как данная способность проявляется только начиная с 34 уровня, когда у персонажа достаточно раскачана слава. А тут на третьем уровне, да ещё и в дуэли с уравненными уровнями. Был бы тотализатор, то орк в данный момент поставил бы все свои сбережения до начала дуэли на Палачча, но сейчас он уже не был уверен в своём первоначальном прогнозе. Фёдор Конь удивил его не только способностью, но и профессиональной стойкой с топором в правой руке. В его голове

крутилось множество вопросов, на которые ответов не было, а бой тем временем начался.

Фёдор резко сорвался с места, пытаясь как можно быстрее сократить разделяющие дуэлянтов пятьдесят шагов. Он почти стелился по земле, стараясь набрать максимальную скорость. Но и его противник не дремал. В орден света кого попало не берут. Дага отправилась за пояс, а левая рука выдала хитрую распальцовку и в Фёдора устремился луч света. Казалось, что на этом бой будет закончен, но каким-то невероятным образом тому удаётся увернуться и продолжить бег к своей цели. Орк даже вскрикнул от неожиданности. Увернуться от луча света, базового заклинания их ордена, в его понимании было почти невозможно, да ещё на таком низком уровне. Однако его глаза не врали. И Фёдор был уже в пяти шагах от Палачча, который не успевал выпустить второе заклинание без риска для своего здоровья. Дага возвращается в левую руку и в слитном со шпагой движении встречает обрушившейся сверху удар топора.

Раздаётся лязг стали и противники отскакивают друг от друга. Доспехов не было ни у того, ни у другого, поэтому даже один пропущенный удар мог стать фатальным. Уровень жизни был важен при борьбе с мобами, а вот в схватках людей всё зачастую решал один удар, если отсутствовали доспехи или другая защита. Поэтому противники не спешили и водили круги, выманивая друг друга на рискованную и скорее всего последнюю атаку. Искушённый в дуэлях орк видел, что инициативой завладел Фёдор, как будто для того было привычно такое проведение времени. А вот Палачч сдавал буквально на глазах, каждый обманный выпад Фёдора, стоил его противнику уйму нервов и сил, которые неизбежно подходили к концу. Вихрь надеялся только на то, что Фёдор не забудет о магии, тогда имя победителя не будет для него секретом.

- Накаркал, - сплюнул орк.

В момент очередного ложного выпада Фёдора из кончика шпаги Палачча вырвался тонкий луч света и попал точно в грудь противнику. Вихрь однажды на себе испытал это заклинание, поэтому его реакция и была такой резкой. Неказистый золотой лучик, слетевший с кончика шпаги снижал все характеристики противника на 50% на 48 секунд.

Палачч сразу перехватил инициативу, атаки следовали одна за одной, казалось ещё секунда и бой будет окончен, но Фёдор немыслимым образом уходил от смертельного удара в самый последний момент и до сих пор умудрялся оставаться без единого пореза, хотя от рубахи уже почти ничего не осталось. На Палачче также не было ни единого синяка, что уж говорить про кровь.

Глаза противника Фёдора вспыхнули пламенем близкой победы, когда новый знакомый орка потерял равновесие и почти упал. Палачч кинулся добивать своего соперника, раскрывшись в решающей атаке, но Фёдор не стал ждать смерти, а бесхитростно метнул топор в своего противника.

- Попал, - пробормотал Вихрь, видя как падает на спину Палачч, а в его груди торчит топор Фёдора.

Снова Фёдор.

- Охренеть, - выдохнул я, изможднным усаживаясь на песок арены, который казалось пропитался моей кровью.

Ещё бы чуть-чуть и Палачч грохнул бы меня без тени сомнения, но рефлекторно выпущенный из рук топор спас мне жизни. Только вот интересно: «Откуда, блин, у меня такие полезные рефлексы?». Я же весь бой провёл не думая, а только лишь на одном чувстве, стараясь, чтобы голова вообще не участвовала в сражении. А как я увернулся в самом начале от какого-то луча? Не понимаю. Но грустить было некогда, нужно было разобраться с системными сообщениями.

Поздравляем. Вы получили достижение дуэлянт 1 уровня.

Урон в пвп увеличен на 1%

Поздравляем. Вы получили достижение Воин чести 1 уровня.

Урон в дуэлях, когда вызывают Вас, увеличен на 1%.

Поздравляем. Вы получили достижение Не силой единой 1 уровня.

Выиграйте бой с ослаблением всех основных характеристик на 50%.

Увеличение силы магии и ловкости на 3%.

Поздравляем. Ваше владение топором увеличилось на 10.

32/40 Вы уверенный пользователь топора.

Способности Вашего оружия раскрыты на 32%.

Поздравляем. Вы получили пассивное умение: «Уклонение от магии» 1 уровня.

Существует возможность 3% увернуться от направленного в Вас заклинания.

Поздравляем. Ваша сила и ловкость увеличились на 2%

Поздравляем. Ваша Слава увеличилась на 5.

На этом, казалось бы, бесконечная полоса системных сообщений закончилась. Судья объявил окончание дуэли и назвал меня, как её победителя. После чего вылезло ещё одно сообщение, которое привело меня в неописуемый восторг.

Поздравляем. Вы победили в уравненной дуэли.

За победу Вы получаете 50% от всего накопленного опыта своего соперника.

Так как уровень вашего противника меньше 100, то очки

опыта с него не снимаются, а копируются.

Администрация игры напоминает Вам, что до 10 уровня количество очков до следующего уровня увеличивается на 10, а затем повышается на сто с каждым последующим уровнем до 20, затем на 1000 до 30-го и т.д.

Спасибо за внимание.

Поздравляем. Вы получили 225 очков опыта.

Ваш уровень - 7

35/80

Свободных очков характеристик: 60

Класс: отсутствует.

Профессия: строитель-проектировщик, прогресс: городской увалень, следующий этап - ученик городского мастера.

- Ох, - выдохнул я прочитав выскочившее сообщение. Это я хорошо поднялся, а, учитывая, принятые мною квесты и награду за них уровень ещё поднимется. Так может быть и успею за три месяца до семидесятого уровня подняться.

Тем временем, ко мне подошёл орк, а противник ретировался под насмешливыми взглядами своих прихлебателей, правда до этого пообещав мне кары небесные.

- Поздравляю, Фёдор, сколько уровней получил? - смачно хлопнул меня по плечу этот зелёный громила.

- Четыре, - буркнул я, потирая ушибленное плечо и направляясь к выходу из арены, так как на дворе уже вечерело, а значит подходил срок окончания задания Храбомира.

- Погоди, - окликнул меня Вихрь, не ожидавший, что я так быстро рвану в город, - да, стой, говорю, - встал он передо мной уже у самого входа в город.

- Ответь мне на один вопрос. И что на тебя нашло, хорошо же общались, а тут убегаешь.

- Квест горит, ничего личного, - ответил я, поднимая голову вверх, чтобы смотреть в глаза орка, а не в пупок.

- Да, квест это дело, - протянул Вихрь и вдруг резко спросил, - Какие у тебя класс и профессия?

- Эм, - несколько оторопел я от такого напора, так как по мои воспоминаниям раньше в играх такое спрашивать было не принято, но он мне сильно помог, поэтому я решил ответить честно, - класса нет, да и не представляю пока, как его получать, а профессия - строитель-проектировщик.

- Понятно, что ничего не понятно, - тихо протянул он, а я решил задать вопрос, который мучил меня после боя.

- Вихрь, а почему Палачч почти не пользовался магией в течении боя?

- Это просто. Уровень же упал до 3го, а значит и количество манны или чем он там пользуется резко понизилось. Но всё-равно, каким образом ты его победил мне непонятно. Ну да и ладно, мне пора, - неожиданно заторопился он, - когда станешь мастером в своей профессии черкани мне письмо, вдруг я решу замок строить. Счастливо! - весело сказал он, развернулся и был таков.

Я в задумчивости постоял несколько мгновений, а затем двинулся в сторону кабака Храбомира. Конечно, мне было интересно, куда это так заторопился мой зелёный друг, и что значит, написать ему, когда стану мастером в своей профессии, какие к чёрту замки. Ладно, всё потом, а пока надо сделать квест, иначе из города можно смело уходить, а мне здесь пока нравится. Да и 20 уровня я не достиг, чтобы валить в нейтральные земли.

Когда я пришёл в кабак Храбомира на улице начинало темнеть, а следовательно ни о какой работе не могла идти речь. Да, наверняка, существуют амулеты, дающие достаточно света для работы ночью. Но тогда я нарушу основное правило строителя: хорошая работа не терпит спешки. Необходимо поймать ритм и спокойно, сосредоточенно работать не отвлекаясь по мелочам.

- Вечер добрый. Фёдор, - вежливо поздоровался со мной Храбомир, что было несколько неожиданно, - поздравляю, победа на дуэли это очень почётно.

- Спасибо, - ответил я спокойно и уселся за стол в ожидании обещанного ужина.

- Материалы привезли, я за всё расплатился, поэтому первую часть задания ты выполнил, когда приступишь ко второй?

Поздравляем. Вы выполнили дополнительное задание: «Прогулка по рынку».

класс: редкое.

Срок выполнения: 1 день.

Награда: опыт 100

Ограничения по уровням нет.

Штраф: Если сумма покупки будет выше 100 золотых, то репутация с Храбомиром поднята не будет.

Поздравляем.

Ваш уровень стал 8!

25/90

- Завтра утром, поэтому не могли бы Вы меня разбудить с рассветом?

- С превеликим удовольствием, - усмехнулся владелец кабака и, наконец, принёс долгожданный ужин, который был уничтожен за минуту и никаких бафов мне не дал.

После чего я стал размышлять о том, чем мне для начала завтра заняться. Но перед этим попросил Храбомира принести мне бумагу с чем-нибудь пишущим. Этим чем-нибудь оказался остро заточенный уголёк обёрнутый в ткань. Своеобразный фломастер древности. Нужно было проверить свою способность, а именно - проектирование. Как было сказано в описании - «достаточно просто коснуться бумаги», так и поступим.

Я коснулся бумаги угольком, но ничего не произошло. Только чёрная точка появилась на слегка жёлтом плотном листе бумаги. Затем представил в голове получившуюся у меня кровать и ещё раз коснулся листка бумаги. Тело стало жить своей жизнью, а на бумаге тем временем стал появляться точный чертёж с размерами и пояснениями. Спустя минут десять по внутренним ощущениям я снова смог управлять своим телом.

Поздравляем. Вы создали рецепт на создание «обычной кровати великана с резным изголовьем».

Класс: обычный, уровень вещи: 3

Для использования необходимы ресурсы из дополнительного списка.

Необходимый навык: строитель

Поздравляем. Ваш навык проектировщик стал 3 уровня(шанс успешного создания рецепта: 18%)

- Вот так порисовал, - улыбнулся я. С шансом в 10% с первого раза получилось. Везунчик просто. Теперь дело за малым, попробовать нарисовать предполагаемый проект камина.

Это была последняя оптимистичная мысль в ближайшие четыре часа, за которые мало что произошло, кроме нескольких полученных мной за старание дебафов, снижавших как остроту зрения, так и твёрдость руки. А уж как зачарованно слушал мой мат Храбомир, это достойно отдельного описания, запрещённого цензурой. Но проект камина у меня так и не получился. Может быть это связано с отсутствием чёткой картины как его делать у меня в голове, а может быть просто не мой день, однако я бросил это бесполезное дело и попрощавшись с Храбомиром, отправился к себе в комнату. Пора было прочитать книгу, за которую я фактически отдал целый золотой.

Удобно расположившись на кровати и бросив заплечный мешок к стене, предварительно вытащив искомую книгу, я углубился в чтение. Название говорило само за себя: «Телепат или тварь дрожащая». Хотя книга была небольшая, всего страниц сто, поэтому разделавшись с ней часа за полтора, я в недоумении сидел на кровати и читал выскочившие системные сообщения.

Поздравляем. Вы открыли в себе магию.

Добро пожаловать в мир тайн, новичок.

Вы овладели уникальной магической специальностью: телекинетика Ур. 0.

Следуйте указаниям из книги и у Вас всё получится.

Поздравляем. Вы единственный игрок овладевший данной специальностью за последний год, поэтому держите данное умение в секрете, если не хотите попасть в застенки ордена.

С уважением, администрация игры.

Я сидел, смотрел на сообщение и недоумевал. Нет, всё понимаю, но та девушка выглядела и вела себя в точности как обычный игрок, а в действительности оказалась программой. Хотя, если бы я заранее не знал, что Храбомир - программа, то ни за что бы не отличил его от хорошо отыгрывающего свою роль игрока. Да ещё предупреждение от администрации, чтобы я не светил обретённой магией. Пусть сейчас это в принципе и невозможно, так как ничему научиться не успел, но в будущем могут быть проблемы. Значит, нужно становиться сильнее. Завтра, во время работы постараюсь следовать указаниям из книги. Там приведено три базовых упражнения: поднятие и удерживание небольшого предмета, передача одной мысли на расстояние, попытка смотреть на мир глазами животного.

К сожалению, доступно мне будет только одно из них - первое, а вот с остальным пока проблемы. Доверять после сообщения от администрации теперь уже точно никому нельзя, а животных я ещё в этом мире не видел, если не считать за животных мобов, но для этого надо из города выходить, а мне ближайшие три дня будет некогда. Хотя, я в городе видел птиц, можно будет попробовать на них. Но всё завтра.

Глава 6.

Где бы вы ни были — там и есть ваше додзе. Любое место в повседневной жизни дает возможность работать над собой, где угодно и когда угодно.

(Исака Сейган).

Утром быстро привёл себя в порядок, сделал комплекс разминочных упражнений с деревянной катаной и деревянным же кинжалом, ополоснулся под душем и отправился в центр с твёрдым намерением заработать за месяц на свою собственную капсулу, а затем зарабатывать деньги себе на жизнь. По крайней мере на билет до Токио через год, чтобы проведать родителей и успокоить всегда за меня волнующуюся маму.

Центр встретил меня суетой и толпой людей, стремящихся поскорее занять свои игровые места. Спокойно пристроившись в конце очереди и погрузившись в себя, стал вспоминать основные ката. Увлёкшись не заметил как пришла моя очередь.

- Здравствуйте, - поздоровался и с трудом удержал себя,

чтобы не поклониться. Сегодня меня встречала не Вероника, а другая девушка, но очень похожая, - я хочу заключить контракт!

- Доброе утро, следуйте за мной, - девушка вышла из-за стойки регистрации и эффектно виляя безупречными бёдрами поплыла в сторону одной ей ведомой цели, я же скромно устроился в кильватере девушки. Она дошла до одной из многочисленных дверей, открыла её и пригласила меня внутрь.

Мне открылось большое помещение выполняющее, по всей степени, функции спортивного зала. С единственным исключением. Ровно по середине помещения стояла огромная цилиндрическая конструкция. А рядом, утопая в роскошном кресле, сидел пожилой мужчина.

- Вам к Игорю Сергеевичу, он всё объяснит и покажет, - сказала девушка и захлопнула дверь. Я остался на один с мужчиной и странным сооружением.

- Здравствуйте, - произнёс я, подходя к Игорю Сергеевичу и на автомате кланяясь.

- Доброе утро, вежливый молодой человек. Раздевайтесь и залезайте внутрь, а я пока вам кое-что расскажу, - бодрым, полным юношеского задора голосом произнёс мужчина. Сделал небольшую паузу и продолжил.

- Сейчас вам будет предложено несколько заданий, чтобы определить вашу физическую силу, рефлексы, ловкость, скорость, моторику тела и специфические навыки. Какими искусствами владеете?

- Нитэн ити-рю в полном объёме, но не официально, - уверенно сказал я, вспоминая с каким трудом мне давались последние три года обучение, а затем меня увезли в Москву. Прямо перед последним экзаменом.

- Что это? - удивлённо спросил мужчина, видимо не каждый произносил такие мудрёные слова.

- Искусство боя на мечах и стратегии, - как по заученному отчеканил я.

- Хорошо. Пригодится, - кивнул он и нажал на еле заметную кнопку, - проходите!

Я молча прошёл внутрь и уставился на многочисленные трубки и что-то напоминающее резиновую маску для Хэллоуина, зомби-слона что ли. Перед самым закрытием этого устройства меня догнал голос Игоря Сергеевича.

- Маску натяни, ротозей!

Я не обиделся, ведь действительно был похож на ротозея, стоя в одних трусах в каком-то устройстве, да ещё и открыв рот. Быстро натянул маску и стал ждать. Капсула что-то неразборчиво проговорила и стала заполняться вязкой полупрозрачной

жидкостью, пока не заполнилась полностью. Я не волновался, раз так происходит, значит так и должно быть.

Затем мир на секунду погрузился во тьму, а плечо пронзила вспышка боли. Глаза я открыл похоже уже в виртуальности, стоя на плоской поверхности, усыпанной утрамбованным песком, вокруг которой поднимались небольшие трибуны.

- Добро пожаловать в испытатель возможностей. Испытание номер один — выносливость. Пройдите полосу препятствий столь раз сколько сможете. Переходить на шаг запрещено. Только бег. Обратный отсчёт 10,9,8...

Пока шёл обратный отчёт передо мной появилась та самая полоса, состоявшая из нескольких стен с канатами, змеек, бревна на приличной высоте, и мешком, нагруженным верно кирпичами, который неведомым образом оказался у меня на плечах. Из одежды на мне была футболка, спортивные штаны и почему-то сапоги. Отсчёт кончился и я побежал. Первые пять кругов дались легко, следующие пять ещё чуть легче, так как организм, пусть и виртуальный, но вработался. Сознание заполнила привычная по тренировкам с катанами отрешённость и я просто бежал. Бесконечно бежать невозможно, вот и меня хватило всего на сто один круг, после чего я рухнул на песок как подкошенный.

- Результат получен и обрабатывается. Испытание два — сила. Перед вами появятся гири с различным весом от самой лёгкой до самой тяжёлой. Результат засчитывается, если вы сможете поднять гирю до уровня груди сначала каждой рукой, а затем двумя вместе. Отдых между подходами не больше десяти секунд. Обратный отсчёт: 10,9,8...

Площадка с препятствиями испарилась, а на её месте появилось огромной количество гирь, самая маленькая из которых лежала у меня перед носом. С неё я и решил начать. Её вес был около килограмма. Каждая последующая гиря весила на килограмм больше. Силы кончились на пятьдесят третьей, но упорство продолжало поднимать гири пусть и двумя руками сразу. Завалила меня семидесятая, с коей я и повалился на уже почти родной песок. Пот, в отличие от реальности здесь не застилал глаза, его вообще не было. Лишь усталость, которая пройдёт с началом следующего испытания.

- Результат получен и обрабатывается...

Дальше были выматывающие испытания на скорость, рефлексы, растяжку, уровень интеллекта, сообразительность, меткость. Каждому из них я отдавался без остатка, чувствуя, что они что-то да значат. Затем началось последнее испытание. Серия поединков с различными противниками, а на песке передо мной появилось две изящные катаны.

- Испытание состоит из двух этапов. На первом вам предстоит сразиться с десятью противниками по очереди. На втором, после каждой победы количество ваших противников будет увеличиваться на одного, - произнёс тот же механический голос и начал отсчёт.

Я спокойно поднял катаны и приготовился напасть на первого противника, ведь, если ты обороняешься, значит в тебе есть недостаток, а если нападаешь, значит у тебя всего в избытке. Чем загонять себя в глубины преисподней, лучше действовать с высоты небес.

Первым противником оказался мужчина на две головы выше меня. В руках он держал меч полуторник, а одет был в простые кожаные доспехи и лёгкий шлем со стрелкой на носу. Отсчёт только закончился, а я уже был в атаке. Катана в правой руке падает на голову противника, левая, падает с боку. Ведь бить мечом нельзя, его нужно ронять. Противник успевает закрыть мечом голову, но вторая катана разрезает его на две неровные половинки. Во все стороны хлещет кровь, а из его живота выпадают рассечённые кишки.

Реалистичности этой игре не занимать, но в состоянии боя недопустимо отвлекаться, а кровь лишь жидкость, а кишки есть у каждого.

- Номер два, - спокойно произносит механический голос.

Передо мной появляется тот же мужчина, но в этот раз в одной руке у него меч, а в другой он удерживает щит, прикрывающий его тело до середины бедра. Стремительная атака, почти полностью повторяющая предыдущую, лишь с одним исключением, левая катана метит в голову, щит двигается ей на встречу, закрывая воину обзор, чем пользуется правая катана отрезая ноги противника ниже колен. Милосердный удар в голову прекращает мучения воина, который уже второй бой не произносит не звука. Я уже с ног до головы в крови, но это только начало испытания.

- Номер три.

Теперь у воина ростовой щит и меч. Снова в атаку. Только теперь катаны лишь обозначают свои намерения, заставляя воина реагировать на ложное движение и принимать защитную стойку, из-за чего не успевает развернуться, чтобы встретить мою атаку сбоку. Правая катана буднично блокирует меч, а левая ещё спокойней отрубает голову. Кровь, но кому есть дело до этой простой жидкости.

- Номер четыре.

Убит.

- Номер пять.

Убит.
- Номер шесть.
Убит.
- Номер семь.
Убит.
- Номер восемь.
Убит.
- Номер девять.
Убит.
- Номер десять.

С воином напротив меня произошли разительные изменения. Кожаные доспехи уступили место латам уже на шестом номере. Из оружия не прошли проверку боем парные клинки, Моргенштерн и разнообразные сочетания с ножом, дагой и щитом. Теперь пришла очередь алебарды, которая вкупе с закованным латы воином представляла собой некую опасность и призывала к осторожности.

Отсчёт кончился и снова атака, только атака. С закованным в латы противником одним ударом решить исход боя нельзя. Необходимо несколько точных уколов в сочленения доспехов, чтобы вызвать сначала кровотечение и потерю сил, а затем одной молниеносной атакой довершить битву.

Бой проходил именно по этому плану. Я знал, что сильнее, чувствовал слабость соперника. Эти ощущения появились у меня на девятом году обучения искусству Нитэн ити-рю. Только тогда я понял насколько мастер сильнее меня. Сегодня был другой случай. Я без доспехов с двумя катанами был настолько же сильнее этого воина, насколько мастер был сильнее меня. Минута быстрых атак, направленных в уязвимые места и рыцарь изломанной куклой валится на пол. Десять из десяти. Одежда из девственно белой давно превратилась в красную, а лицо неприятно стягивала подсыхающая кровь. Даже губы не облизнуть, а организм давно требует воды.

- Второй этап. Два противника.

Когда сражаешься со многими использовать надо другую технику. Необходимо наблюдать за последовательностью, в которой тебя атакуют и встречать сначала тех, кто атакует первыми. Всегда смотреть широко, если остановишься, то погибнешь. Врага отбрасывать в том направлении откуда он пришёл, а затем прижимай противников друг к другу, чтобы затем сокрушить мощной атакой, словно рыбу в сети.

Два противника, два близнеца номера один, моего самого первого соперника. Два воина в кожаных доспехах с полуторными

мечами. Усталость уже подбирается к сосредоточенному на бое сознанию, которое терзает лишь одна мысль. Кровь, кишки, мозги, отрубленные конечности, другие прелести войны, даже запах, а вот пота нет. Странно.

Бой кончился через полторы секунды. На красном песке арены лежало два перерубленных тела.

- Три противника.

Один воин с щитом и мечом и два с мечом и дагой. Было бы серьёзно, если бы не кожаные доспехи, которые катаны резали словно бумагу. Через десять секунд упали и они. Усталость уже ощутимо накатывала волнами. Ещё немного и катаны начнут дрожать в уставших и задеревеневших от напряжения руках. Всё-таки до мастера мне ещё очень далеко.

Затем были пройдены ещё три раунда. Появились мушки в глазах, значит я ещё выдержу около двух минут. Ведь тренированный организм как машина, ты всегда знаешь, когда у тебя кончится бензин, и сейчас я еду на ободах.

- Семь противников, - всё таким же голосом без капли эмоций произнесла капсула.

Семь противников, из которых четверо в латах и трое с ростовыми щитами. Отступать нельзя, однажды встав на путь ты должен следовать ему истинно и верно. Поэтому в бой. Первая атака, самая быстрая. Успеваю убить одного противника с ростовым щитом уколом в голову, остальные пытаются меня зажать и завалить толпой. Атака и отход. Ни секунды на месте. Нашёл их последовательность, теперь аккуратно развивать успех. Сначала короткие уколы в ноги, чтобы лишить врага подвижности, затем попробовать сократить их количество. На мне по прежнему ни одной царапины. Движение, движение и ещё раз движение. Ложный выпад, отбиваю удар Моргенштерна, используя инерцию и переводя его в землю, но добить раскрывшегося противника не успеваю, атакуют ещё двое. Снова атака и отход. Раскрылся воин с щитом, надеясь достать меня в выпаде, уклоняюсь и разрезаю тому живот, одновременно отсекая руку с мечом. Минус два. Чувствую как задрожала от усталости левая рука, а соперников ещё пятеро. Подвела меня не она. Левая нога наступила на скользкие кишки и поехала, я на доли секунды потерял равновесие, но нападающим этого хватило. Сразу три меча пронзают меня насквозь. Как же это больно.

- Испытания закончены, - сквозь туман слышу механический голос и закрываю глаза, погружаясь в темноту.

Глава 7.

- Утро красит жизнь новым светом! - громко пропел Храбомир и вылит ведро холодной воды на мирно спящего меня.

- Какого чёрта, Храбомир?

- Армейская привычка, - весело хмыкнул он и продолжил, - тут к тебе, а может не к тебе хотя, наверно к тебе, точно к тебе. Явно же не ко мне. Кто так ко мне? Ко мне так точно никто, а вот к тебе вполне...

- Короче! - прикрикнул я всё ещё раздражённый после такой пробудки и непонимающий, что несёт Храбомир.

- Ну короче, так короче, -спокойно ответил хозяин кабака, - ночью тебя хотел проведать какой-то мутный серый тип, но я его не пустил, можешь не благодарить. Так вот, этот тип заявил, что если ты завтра, ну, то есть уже сегодня не явишься в резиденцию ордена света с разъяснениями, то будешь в каком-то чёрном списке. Вот.

- Ни хрена себе, сказал я себе, - внимательно смотря на Храбомира. То, что такая туша могла кого-то не пустить в дом, это понятно, но с какой стати ему защищать меня.

- Ты это, не волнуйся, пока выполняешь моё задание, тебя в этом доме никто не тронет, - успокоено хлопнул меня по плечу хозяин кабака и весело насвистывая вышел из моей комнаты, которая по сути должна быть неприкасаема для всех кроме меня и того, кого я позвал лично.

Ну да ладно, пока Храбомир на моей стороне, опасаться его не стоит. И в орден я точно не пойду, мало ли, что там меня ждёт, а провалить квест из-за этих обидчивых идиотов мне не хотелось бы. Поэтому ближайшие три дня посвящу одной лишь работе.

После вкусного и сытного завтрака я отправился на задний двор кабака. Нужно было отобрать древесину для черновых работ. Ведь на самом деле при строительстве очень важно всё тщательно подготовить заранее, чтобы потом не отвлекаться по мелочам, тем самым увеличивая время строительства. Как говорил небезызвестный Марк Твен: «Если в спешке строишь вселенную или дом, то почти наверняка потом заметишь, что забыл сделать мель или чулан для щёток».

- Но и прохлаждаться не стоит, - пробормотал я и углубился в деревянные закрома Храбомира. Умеет он удивить, если в тот раз я часть дерева просто не узнавал, то теперь почти все породы подсвечивались и в голове возникало их название. Долгое время ничего подходящего не попадалось, и я уже забыл про то что искал дерево для черновых работ. Наконец, моё старание и любопытство было сполна оплачено. Аккурат за поленницей лежало огромное, в три обхвата взрослого человека бревно, даже не бревно, а часть ствола огромной вечнозелёной секвойи. Каким образом она здесь оказалась я не представляю, но свойства её

знаю хорошо. В реальности цена за деревья такого возраста в несколько раз дороже золота. По свойствам она похожа на ель, то есть твёрдая, стойкая к гниению, хорошо обрабатывается, а самое главное, раньше она шла на производство шпал, железнодорожных вагонов, телеграфных столбов, черепицы и бумаги, кроме того она не имеет запаха.

Узнал я об этом дереве случайно. В детстве сильно увлекался индейцами. И в начале девятнадцатого века у племени чероки был вождь Джордж Гесс, по прозвищу Секвойя. Этот мужик разработал письменность для своего народа на основе латиницы, после чего за десять лет почти всё население чероки изучило её и было признано американцами условно цивилизованным. Правда это не помешало выселить индейцев ещё дальше в зону резервации.

Но есть ещё кое-что из-за чего данное дерево так ценно для меня. Ну кроме того, что за красноватый цвет её иногда называют красным деревом, и её физических свойств: легка, как осина, пориста, как павлония. Очень полезна своими свойствами толстая кора секвойи, которая впитывает воду как губка, благодаря чему дерево совершенно не боится пожаров.

То есть, для меня это дерево идеально. Нужно будет аккуратно содрать кору, она пойдёт на декорирование камина, чтобы тот не сверкал каменным остовом среди дерева. А вот сам ствол разрублю на несколько столбов, которые использую как подпорки, чтобы укрепить пол под камином и не использовать жидкий камень, которому я не очень доверяю. Дерево будет гораздо надёжней.

Работа пошла, а мысли унесли в сторону того, каким будет окончательный вид камина. Ширину топочного отверстия сделаю полтора метра, высоту метр, а заднюю стенку полукругом и после тридцати сантиметров наклоню вперёд для большей отдачи тепла. Над топливником устраиваю дымовую камеру, а между ними карниз из секвойи, дабы предотвратить утечку дыма, сажи и искр внутрь помещения. Из дымовой камеры пустим трубу из железных листов, её высота должна быть около семи метров, то есть выводить придётся на крышу, а значит нужно будет придумать навес от дождя, чтобы влага не попадала в камин. Но это мелочи жизни.

Так, а я ведь купил артефакты, значит нужно оставить отверстия под них. Снизу для водных и нагревающих артефактов и ёмкостей под воду, а сверху для остальных. Будет делать качественную иллюзию.

За то время пока я размышлял над устройством камина мне удалось разделаться с секвойей и перенести получившиеся

столбы в трапезную, где предварительно снял часть пола, так как иначе установить столбы было бы невозможно.

Незаметно наступило время обеда. Пришлось останавливаться и идти умываться, оказывается в игре был проработан и пот. Заодно обратил внимание на системные сообщения, которые вылезли в процессе работы.

Поздравляем. Вы улучшили владение топором на 4.

Владение топором 36/40.

Поздравляем. Вы улучшили грузчика до 2 уровня.

Сила +5%, выносливость +5%.

Больше никаких сообщений не было, но я был рад и этим. Всё-таки в предыдущие дни мне нереально везло, а сейчас, видимо, госпожа удача решила сделать перерыв.

Храбомир же быстро поставил передо мной плошку с супом и кружку с квасом, после чего, сославшись на неотложные дела, удалился. Я же решил после обеда немного поэкспериментировать с магией. Зря что ли книгу вчера читал.

Сосредоточился на деревянной ложке, которой только что ел, и попытался её поднять с помощью мысли. Первые пятнадцать минут ничего не происходило, но я продолжал свои бесполезные попытки. Наконец, спустя полчаса, когда у меня по лбу катились капли пота, мне удалось чуть-чуть приподнять ложку и с каким-то нездоровым интересом всматриваться в появившиеся системные сообщения.

Поздравляем. Вы достигли первых успехов в магии.

Сила магии +1.

Поздравляем. Вы открыли первое направление в телекинетике.

Ур. 1.

Для достижения 2 уровня вы должны открыть ещё два направления.

Поздравляем. Вы освоили телекинез.

Текущий уровень: 1, 7/10 зелёный новичок.

Максимальная масса предмета, который Вы можете поднять вычисляется по формуле: Сила магии/100 до 10 уровня телекинеза. В дальнейшем Сила Магии/10. После сотого уровня вес поднятого предмета равен Силе магии.

1 Сила магии = 1 килограмму поднятого веса.

До 10 уровня при использовании телекинеза манна не тратится. Затем по 1мп на 1кг веса за 10секунд. Результаты варьируются в зависимости от характеристик.

Администрация игры желает Вам удачи!

-Н-да, а топорик я поднять смогу не скоро, пока максимум маленький камушек подниму, а уж про несколько вещей сразу нет

ни слова, - задумчиво пробормотал я и повернулся в сторону места работы.

Пока оно выглядело ужасно, но за сегодня нужно многое успеть, поэтому не время рассиживаться, солнце ещё высоко. Установка столбов не заняла много времени, хотя и пришлось помучиться подгоняя под нужный размер, даже ещё одно очко в умение владения топором получил. Затем обратно уложил полы и кроме грязи на полу ничто не говорило о том, что я сегодня неплохо поработал. Жаль, что потолок низкий, где-то два двадцать, камин будет смотреться не очень здорово, хотя, есть идея, но нужен Храбомир.

К сожалению, найти его в кабаке не удалось, а выходить на улицу я опасался из-за того странного приглашения ордена, которое мне передал Храбомир, зато удалось рассмотреть комнаты на втором и третьем этажах. К счастливому совпадению над камином не было жилых комнат, только коридор на третьем этаже и хозяйственное помещение на втором, поэтому моей задумке мог помешать только владелец здания, но я надеялся, что уговорить его не составит труда.

Но ждать его и бить баклуши я не собирался, поэтому сходил на задний двор и притащил покрытие заменяющее гидроизоляцию, штук тридцать блоков и клей. Пора было начать выкладывать основание. Но перед этим пришлось пожертвовать один из стальных листов на основание, чтобы поверхность была ровной, благо листы были достаточно большими. Затем аккуратно расстелил ткань «рыбная чешуя», которая заменяет гидроизоляцию. Всё это дело приклеил как друг к другу, так и к полу. В реальности меня за такие махинации убили бы на месте, но я в игре, а потому всё хорошо. Первый слой блоков кладу на ребро, тщательно смазывая клеем, заменяющим раствор. Спустя час непривычной работы с клеем с помощью шпателя и магического уровня основание было готово. Работа пошла свои чередом. К заходу солнца я успел уже выложить где-то треть камина и пока всё держалось. Хотя, самая трудная часть работы только началась, ведь наклон задней стенки это сложное дело, ошибся на сантиметр и всё обрушится. А один кирпич можно максимум на шесть сантиметров выдвинуть.

Поэтому работа сильно замедлилась, приходилось тщательно выверять место для каждого блока. Таким образом, к приходу Храбомира была готова лишь половина камина. Хотя и эта половина впечатляла своими размерами, даже возникло ощущение, что я слегка переусердствовал, но быстро отогнал эти пагубные мысли. Основание в ширину получилось почти полтора метра, а в длину точно чуть больше двух. Просто гигант среди

каминов.

- От так громадина, от так чудовище, - протянул Храбомир немного потрясённый увиденным и продолжил, - Фёдор Конь, а ты часом не решил сжечь вместо дров в этом горниле мой маленький кабак?

- Никак нет, сделаю так, что дров вообще потреблять не будет, если Вы разрешите чуть-чуть изменить планировку второго и третьего этажей.

- Ох, больно мудрёно ты глаголешь, индо гадость какую задумал, - я попытался встрять в его монолог, но он остановил меня властным жестом могучей правой руки, - ежели считаешь, что так надобно, то пусть так будет, но за работу спрошу вдвойне! - пригрозил он и ушёл готовить ужин, а я остался один на один с выскочившим системным сообщением.

Присвоено задание: «Сделать уникальную вещь».

Класс: уникальный.

Награда: нет.

Штраф: В случае не выполнения Вас за шкирку выкинут из города.

Отказаться невозможно.

А вот и она - инициатива, которая всегда нагибает инициатора, но отступать от своего плана я не собираюсь. Да уже и некуда, только попрошу у Храбомира за ужином купить ещё световых артефактов, чтобы уже точно выполнить это жизненно важное для меня задание.

Сам ужин прошёл на удивление спокойно. Храбомир ни о чём меня не спрашивал, лишь иногда бросал быстрый, недоверчивый взгляд на создаваемый мною камин и недовольно качал головой. В чём-то я его понимал. Действительно, на данный момент, данное сооружение можно было принять за что угодно, только не за будущий камин. Хотя, несмотря на это, его отношение ко мне не изменилось, и он согласился принести завтра ещё пару десятков световых амулетов. Чему я был несказанно рад и даже отсутствие бафов от еды никак не повлияло на моё настроение в худшую сторону.

Солнце уже скрылось за горизонтом и внутреннее помещение кабака озаряли магические светильники, развешенные по стенам, дававшие достаточно света, чтобы продолжать работу. Теперь времени действительно было в обрез и предстояло хорошенько поработать. Но перед этим, тщательно порылся в кладовке кабака и нашёл искомое - чёрствый батон, от которого отрезал горбушку, чтобы потренироваться в магии в процессе работы над камином.

Да, это будет не просто, но кто сказал, что жизнь это легко. Хотя нужно себе почаще напоминать, что я в игре, иначе эти три

месяца могут очень плохо сказаться на моей психике. Итак, какие провалы в памяти были, а что будет потом даже представить трудно. Но сейчас необходимо отбросить эти мысли и сосредоточиться на работе.

Горбушка поднялась в воздух легко и не принуждённо, всё-таки весит она всего ничего, а поднять я могу, если считать по предложенной формуле, лишь тридцать грамм. Значит объект для отработки навыков магии выбран правильно.

Втянувшись, работа пошла своим чередом. Руки независимо от головы клали блоки на тщательно вымеренные места, а сознание контролировало висящую в воздухе горбушку. Сработала привычка строителя, когда руки действуют независимо от головы, повинуясь своим отточенным навыкам и рефлексам. А в сознании тем временем крутилась картинка, то, что поразило меня, как только я начал строить в реальности.

Собор Святого Павла в Лондоне построенный Кристофером Реном. Это строение поражает тебя до глубины души. Высокие потолки, огромный трёхслойный купол диаметром в тридцать два метра, который построен настолько геометрически выверено, что не требует удерживающих его вес колонн. Однако, как бы их назвать, завистники, то есть остальные архитекторы, потребовали, чтобы колонны были возведены. Кристофер послушался, они стоят и по сей день, но немногие знают, что между верхушками колонн и потолком остался проём, таким образом что функция этих колонн стала всего лишь декоративной. А Рен оставил свой превосходный купол без привычного для восемнадцатого и конца семнадцатого века вмешательства. Не знаю почему, но меня эта история очень сильно зацепила, а сейчас я сам делаю в виртуальном мире что-то новое на свой страх и риск.

Время близилось к утру, солнце уже начинало свой неторопливый путь скромно выглядывая из-за горизонта, когда я наконец уложил последний блок. Строительство далось не легко. Пришлось использовать ещё один стальной лист, точнее стальную полосу от него, которую получить было очень не просто. Противодымный карниз сделал из брёвен секвойи и сейчас на меня смотрел огромный монструозный камин, а системное сообщение гласило.

Поздравляем. Вы создали камин «Пожиратель детей».

Класс: редкий.

Прочность 10000/10000.

Привлекательность: - 20

При долгом взгляде на данный камин у человека появляется ощущение, что на него смотрит сама Бездна.

Может быть перенесён на бумагу и продан в разделе рецепты на аукционе.

Вот так чудо-чудное, пусть это лишь заготовка для камина, однако система засчитала его как полноценное сооружение. Даже не знаю, хорошо это или плохо, но вот бонус от шпателя очень даже хорош для фортификаций, но отвратителен для внутри домовых сооружений. Но горевать нет времени, для начала надо прочитать остальные сообщения, коих набралось достаточно, а затем приступить к разборке пола на втором и третьем этажах.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 20.

Текущий уровень 3. 27/30.

-Ух ты, - не сдержал я возгласа, так как уже забыл о горбушке, которая всё это время висела над моим правым плечом. И подумав, я так и оставил её висеть там, пока буду разбирать полы, может ещё чуть-чуть уровень подниму.

Поздравляем. Вы улучшили владение топором на 5.

41/50.

Поздравляем. Ваш навык строитель стал 2 уровня.

+3% к силе, +5 к владению топором.

Поздравляем. Вы получили навык Знаток камня 1 уровня.

+5% к нахождению уникального по своим свойствам камня.

Поздравляем. Вы улучшили владение топором на 5.

46/50.

Поздравляем. Вам присвоено достижение «Не спящие в Сиэтле 1 уровня».

Ловкость, сила и интеллект понижена на 10%, в том случае если вы не поспите в течение дня наказание будет ужесточено.

Да, без ложки дёгтя не обошлось, но в целом всё было просто отлично, а знатоку камня я был чрезвычайно рад. Ну а дебаф мне был не очень страшен, по крайней мере пока. К тому же, интеллект у меня заменён на силу и скорость магии, поэтому работаем дальше и не отвлекаемся.

Ломать не строить, сейчас я осознал данное выражение сполна и понял, что оно означает несколько иное. Когда строишь - ты творишь, созидаешь, получаешь удовольствие от работы. А вот когда ломаешь, кроме усталости не получаешь ничего, ведь ты что-то сломал, что-то созданное другим.

Скорее всего на философию меня потянуло из-за усталости, но останавливаться я не собирался, да и других дебафов пока не добавилось. И спустя часа три пол на камином на втором и третьем этажах был снят, а в крыше проделано аккуратное отверстие. В это же время Храбомир позвал меня завтракать, что я с превеликим удовольствием и проделал не обращая внимания на вопрошающие взгляды владельца кабака. Тот был явно потрясён

увиденным с утра, но с расспросами не лез и покорно ждал окончания срока. Горбушка же над мои плечом была удостоена лишь мимолётного взгляда.

От еды же я получил небольшой баф. Добавивший по паре процентов к выносливости и силе и один процент к ловкости. Это, конечно, не очень заметно, но очень полезно. Как будто даже в голове прояснилось. Хотя в этом может быть виновата кружка с чем-то отдалённо похожем на кофе.

После завтрака я пошёл на задний двор. Необходимо было из стальных листов сделать стальные трубы для дымохода. Задача была несложной, но довольно нетривиальной. Нужно было разрубить листы пополам, а затем скрутить в трубу и склеить купленным мною клеем, который должен подойти для данной задачи. Я не ошибся, он подошёл, но пришлось устраивать импровизированный пресс из нескольких брёвен. После чего я получил грузчика третьего уровня, который обещал прибавку в семь процентов к силе и выносливости.

Быстрая установка труб на своё место опять же с помощью клея, правда, перед тем как крепить к дымовой камере камина, пришлось расстелить огнестойкую ткань для герметизации, чтобы дым не попадал в дом. В конце концов труба была готова и выведена на крышу, где тщательно закреплена. Сверху же устроил что-то вроде навеса из ткани «рыбная чешуя», которая не пропускает воду, что было просто идеально. Затем закрепил трубу на втором и третьем этажах с помощью деревянных подпорок.

Никаких бонусов за это я не получил, но и не в бонусах дело, пора снова браться за шпатель и обкладывать блоками трубу. Иначе мою идею не осуществить. Поэтому вперёд и с песней. Только перед этим отрежу от того чёрствого батона кусок побольше, от этой горбушки уже никакого толку нет. За всё то время что мучился с трубой никакого прогресса не было.

Так, подвесив уже половину буханки над плечом, я принялся устанавливать амулеты, про которые чуть не забыл. Световые Храбомир ещё не принёс, да они пока и не нужны. Установил те которые купил сам, предварительно с кухни умыкнув три противня. Аккуратно их согнул с помощью обуха топора и превратил в тары для воды, то есть для амулетов «горького пропойцы», которые производят воду и амулетов «ленивого алхимика» - для поддержания воды в кипящем состоянии с целью выработки пара. Всё это установил в ниши, специально для этого оставленные в топке камина внизу. За этими нишами были выемки для световых амулетов «цветная глупость. Кроме того оставлены незаметные глазу выемки по бокам топки, в которые

укрепляются сразу по два амулета: «амулет растаявшего снеговика» и «лёгкого дыхания». Каждый амулет заранее настроил на фразу активации: искусственный огонь, дезактивации: настоящий огонь. Вот такой парадокс. А теперь время попробовать, что у меня получилось.

- Искусственный огонь - сказал громко и камин начал постепенно раскочегариваться. Быстрее всего заработали мои импровизированные тепловые пушки. Причём заработали недурно, учитывая, что была выставлена минимальная температура. Затем, наконец, разогрелась вода и пошёл пар, подсвечивающийся оранжевым светом, что создавало иллюзию пламени, если смотреть метров с трёх.

Результатом я был доволен, поэтому скомандовал дезактивацию и принялся выкладывать трубу. Работы ещё был непочатый край. До ужина удалось немного, дошёл до второго этажа, и система, словно только этого и ждала, обрадовала меня сразу несколькими сообщениями.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 15.

Текущий уровень 5. 42/50.

Поздравляем. Вам присвоено достижение «Не спящие в Сиэтле 2 уровня».

Ловкость, сила и интеллект понижена на 20%, в том случае если вы не поспите в течение дня наказание будет ужесточено.

Второй дебаф меня сильно обеспокоил, поэтому, взглянув на проделанную работу и оценив сколько ещё осталось, я решил вздремнуть пару часов. О чём и сообщил маячившему на заднем дворе Храбомиру с пожеланием разбудить меня через три часа. После чего со спокойной душой отошёл ко сну.

Пробуждение от крика Храбомира прямо над ухом было мало того, что неприятным, так и очень неожиданным. Даже система решила отреагировать на столь хамскую замену будильника со стороны хозяина кабака.

На Вас наложен дебаф «оглушение».

В течении минуты Вы ничего не будете слышать.

Надо оставить себе в памяти зарубку, что больше просить Храбомира меня разбудить не стоит, а то он как-то слишком серьёзно подходит к данному делу. Полежав ещё с минуту и приведя мысли в порядок я, наконец, встал и обнаружил, что достижение «Не спящие в Сиэтле» исчезло из левого верхнего угла зрения, а значит можно было продолжать работать с утроенными силами.

Но первым делом я обнаружил рядом со своей кроватью мешок с артефактами и плошку с ещё горячей кашей, которая видимо была моим ужином, коей я быстро прикончил. После чего

подхватил мешок и спустился вниз, чтобы свежим взглядом оглядеть свою работу. Не скажу, что она мне не понравилось, но несколько довольно ощутимых косяков удалось отыскать и исправить. Благо они все были связаны с установкой трубы. Затем нашел свою чёрствую буханку, точнее остатки от неё, кои и подвесил по традиции над правым плечом, после чего возобновил работу.

Предстояло сделать ещё не мало. Сначала до конца выложить трубу. Вокруг которой затем изобразить каркас из дерева. И только после этого приступить к размещению артефактов, принесённых Храбомиром, и, собственно, декорированию камина.

На первую часть запланированного ушла половина ночи. Уже фактически наступил последний - третий день, отведённый на строительство камина. Но и осталось сделать не так много. Хотя и сделанное впечатляло. Сейчас я стоял и смотрел на огромный камин с уходящей вверх, заключённой в деревянный каркас, дымовой трубой. Артефакты также были расставлены по своим местам. Поэтому пора было приступать к моему, надеюсь гениальному плану.

На заднем дворе меня уже давно дожидается толстая, шестидесяти сантиметровая кора секвойи в огромном количестве, которого я надеюсь хватит для моей задумки. Клея оставалось ещё достаточно, поэтому ничто не мешало начать работу, кроме очередного системного сообщения маячившего перед глазами.

Поздравляем. Вы улучшили владение топором на 3.

49/50.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 7.

Текущий уровень 5. 49/50.

Нигде на новый уровень не перешёл, но даже такой, казалось бы минимальный прогресс грел душу. В связи с чем, я с хорошим настроением перетаскал всю кору внутрь кабак, изрядно надо сказать намусорив, но не придав этому факту значения, принялся за работу. Которая, надо сказать, спорилась.

Пока же поднимался на третий этаж по винтовой деревянной лестнице, оборудованной в кабаке, и закрученной по часовой стрелке. Вспомнил, что раньше, в европейских замках, такие лестницы были непременным атрибутом. Причём в почти все они закручивались именно по часовой стрелке, чтобы защищающийся имел преимущество при размахе правой рукой, а атакующий же наоборот испытывал максимальные неудобства. Исключением же является лестница в замке графов Валленштейнов из-за очень интересного факта. Большинство мужчин в этом замке были леворукими. Вот такая вот средневековая особенность. Хотя был ещё какой-то замок в Италии, но почему там лестница против

часов стрелки я не помню.

Камин же тем временем принимал свои финальные очертания. Вся труба была аккуратно декорирована корой и была похожа на ствол большого дерева, растущего из камина, который пока оставался каменным, но это было лишь делом времени. Кроме того, в коре мною были проделаны небольшие отверстия, чтобы в тёмное время суток придать кабаку атмосферу загадочности и таинственности с помощью тонких лучиков света исходящих из дерева.

Затем настала очередь самого камина. Здесь пришлось постараться, так как нельзя было оставлять видимой ни одну из каменных частей основания. Это испортило бы весь создаваемый мною образ. Поэтому пришлось идти на задний двор и искать подходящий материал. Кора секвойи не подходила, так как для этого была слишком толстой. Довольно долго я ничего подходящего не находил, но затем вспомнил про купленную ткань, которая имеет сто процентное сопротивление огню. Быстро расстелив остатки по основанию, а точнее, приклеив их. Я насобирал во дворе множество мелких щепок от коры, кои сдобрил растущим неподалёку мхом и высыпал на ткань. Получилось будто бы малюсенькая лесная полянка перед большим деревом.

Кроме того, в процессе поисков, мне на глаза попалась красная рябина и вьюн. Последний был пущен по стволу моего искусственного дерева для придания большей реалистичности. А вот с помощью рябины, которая является мифическим деревом как у греков, так и у славян. Я без помощи острых предметов изобразил корни, спускающиеся по бокам камина и уходящие под землю. Понадобилось огромное количество древесины рябины и клея, но оно того стоило. А работал я без острых предметов, так как по поверьям древних славян рябина может магическим образом защищать жильё, людей и их имущества от злых сил, сглаза, чародейства. Порчи и болезни. Но для этого работать с ней можно только голыми рукам. Что я с трепетом и проделал, после чего отошёл от законченного мною камина и просто плюхнулся на пол. Сил не осталось.

А передо мной возвышалось огромное, могучее дерево с чёрным провалом в основании и аккуратной полянкой. Я не мог поверить, что смог сотворить такое чудо всего за три дня, поэтому с предвкушением стал всматриваться в возникающие перед глазами сообщения.

Поздравляем. Вы улучшили владение топором на 6.

55/60.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 9.

Текущий уровень 6. 58/60.

Поздравляем. Вы работали не замечая времени и окружающих в связи с чем получаете достижение: «Перпетум мобиле». Есть шанс 2%, что по окончанию работы на Вас не будет наложено ни одного дебафа.

Поздравляем. Вы создали именной камин «Мёртвое дерево».

Прочность: 1000000/1000000

Класс: уникальный.

Дополнительные свойства: привлекательность кабака для посетителей +10%, защита от магии внутри дома +50%(все дебафы спадают в два раза быстрее).

Если долго смотреть на искусственное или настоящее пламя в данном камине то можно достичь состояния сатори. Благодаря умелому мастеру и его бережному обращению со священным деревом дом, в котором стоит камин получает защиту от любой враждебной магии, а людей зашедших в дом окружает состояние уюта и безопасности.

Может быть перенесён на бумагу и продан в разделе рецепты на аукционе.

Поздравляем. Ваш навык строитель стал 4 уровня.

+7% к силе, +10 к владению топором(65/70).

Не смотря на странное название, которое система дала моему творению, я был чрезвычайно доволен проделанной работой, так как в реальности такой камин скорее всего не возможен. А здесь, вот он стоит передо мной. Но, пора испытать его. Сначала в искусственном режиме, а затем в реальном. Благо на улице уже сгустились сумерки.

- Искусственный огонь! - проговорил я и уставился в ожидании на камин. Кстати, артефактам в трубе я присвоил те же кодовые фразы.

На Вас наложен баф «уютная атмосфера» 50% к скорости восстановления здоровья, выносливости.

На Вас наложен баф «состояние умиротворения» 50% к скорости прекращения дебафов.

Так начал работу камин с точки зрения системы, но я на это почти не обратил внимания, так как был заворожён открывшемся видом. Игра тени и света, тёплый влажный воздух и тихое урчание кипящей воды на фоне огромного искусственного дерева украшенного вьюном и тёплым ласковым светом исходившем из-под коры. Невообразимое зрелище. У меня даже возникли вполне обоснованные сомнения, что именно я создал это чудо, по крайней мере для меня чудо. Главным же является мнение Храбомира и мастера из магазина. В этот момент за дверью

послышались голоса, так что испытать камин с реальным огнём у меня не получилось.

- Храбомир, а зачем ты так вырядился? - задал мастер Владимир вопрос хозяину кабака открывая дверь и пропуская того внутрь.

- Надобно! - чётко ответил Храбомир, который на самом деле выглядел несколько необычно. Вместо привычной одежды на нем была накинута шуба на плечи, а под ней красовались добротные вещи из белой кожи. Что при его росте создавало просто потрясающий эффект.

- Ну, Фёдор, чем порадуешь мастеров? - обратился ко мне Владимир присаживаясь за один из столов на против камина, делая вид, что тот здесь стоял вечно. Храбомир проделал тоже самое.

Пришлось мне включать все свои невеликие актерские способности и упражняясь в словоблудии представлять своё, не побоюсь этого слова, творение. И если сначала их лица не выражали ничего, кроме полного недоумения, то по ходу моего импровизированного концерта глаза Храбомира и Владимира становились всё больше и больше. Конечно, пустые, ничем не подкреплённые слова не могли их убедить в том, что своё задание я выполнил и даже перевыполнил, поэтому плавно перешёл к испытательному процессу.

Произнесена кодовая фраза для активации артефактов, и зал сотрясают крики восторга и недоумения от зрителей данного представления, после чего на меня обрушивается просто море вопросов. От самого банального: как так получилось? До самого животрепещущего: как заряжать артефакты. И мне пришлось отвечать на каждый из них, что было гораздо сложнее, чем когда я сдавал кровать. Но восхищённые взгляды принимающих стоили всех моих стараний.

- Удивил ты меня, удивил. Вот так, после кровати, такой простой, но добротной, да вот такую красоту. Слов нет, - начал свой пространный монолог Храбомир, - значится задание считаю выполненным и даже перевыполненным. Теперь народу будет здесь просто не счесть.

- Поддерживаю тебе Храбомир, - вступил в разговор Владимир, - и моё задание Фёдор выполнил. Как думаешь, достоин он выбора?

- Достоин, достоин, - величаво произнёс хозяин кабака, - но для начала официально засчитаем его задание выполненным.

Поздравляем. Вы выполнили задание: «Вернуть к жизни кабак Храбомира».

Класс: редкое.

Награда: выбранные инструменты достаются Вам бесплатно.

+100 опыта.

Поздравляем. Вы выполнили задание: «Возобновить работу кабака».

Класс: редкое.

Условия выполнения: построить камин в центре трапезной, чтобы тот обогревал всё помещение.

Срок выполнения: 3 дня

Награда: 20 золотых,

Повышение репутации с Храбомиром до Свой в доску. Все трактирщики относятся к вам с уважением.

Ограничения по уровням нет.

Опыт: 450 + бонусы в зависимости от выполнения задания.

Бонус: 450 очков опыта за перевыполнение задания.

Поздравляем.

Ваш уровень стал 12!

325/400

Игровая администрация поздравляет Вас с первым пройденным рубежом и напоминает, что после 10 уровня герою необходимо постоянно питаться и пить воду. Приятной игры!

- Вот теперь, когда формальности соблюдены, тебе слово Владимир, - сказал Храбомир после небольшой паузы, за которую я смог ознакомиться с системными сообщениями и порадоваться достижению 12 уровня.

- Кгхм, кгхм, - прокашлялся мастер, - Фёдор, ты должен понимать, что такой выбор предоставляется далеко не каждому, поэтому отнесись предельно серьёзно. Сейчас ты находишься на перепутье. С одной стороны ты можешь пойти по пути Великого каменщика. Пути безусловно великом и трудном, но тайном и скрытном. Или, с другой стороны, ты можешь выбрать путь Смиренного градостроителя. Выбор трудный, но я тебя не тороплю. У тебя десять минут на обдумывание.

Вам предложено задание: «Выбор класса».

Изберите свой дальнейший путь. Да помогут Вам Боги.

Осталось 9 минут 38 секунд.

Это было очень неожиданно. Я надеялся на скрытое знание или какой-либо новый квест, но, что вот так просто меня поставят перед выбором класса, не ожидал. Причём выбор странный. Нет, конечно, понятно, что с теми навыками и достижениями, которые у меня, на класс война какого-нибудь было странно претендовать. Но классы Великого Каменщика и Смиренного Градостроителя это что-то из рода фантастики.

Будем размышлять логически. Великий каменщик это что-то знакомое, как будто на слуху. Вспомнил. Это изначальное название масонов. Что мне это даёт? Становится понятно, что будет множество ступеней для развития героя и то, что до последней я дойду очень не скоро. К тому же, скорее всего будет строгая и чёткая иерархия, что мне совсем не по душе.

А от градостроительства веет романтикой. Достаточно вспомнить идеи Динократа, личного архитектора Александра Македонского, который предлагал гору Афон превратить в фигуру лежачего гиганта, вложив ему в руку целый город. Поэтому свой выбор я сделал. Пусть Великие Каменщики скорее всего более влиятельная организация, но я играю в своё удовольствие.

- Выбираю путь Смиренного Градостроителя, - уверенно произнёс я.

- Да будет так! - одновременно ответили Храбомир и

Владимир и моё тело пронзила острая вспышка боли.

Поздравляем. Вы избрали класс Градостроителя.

За дальнейшими инструкциями обратитесь к учителю или лицу его заменяющему.

- Поздравляю с правильным выбором! - весело произнёс Храбомир, похлопывая Владимира по плечу и забирая у того мешочек с золотыми, - а в тебе не сомневался. Вот, половина твоя, - продолжил он и отсыпал мне в руку половину монет из мешочка. Вышло ровно тридцать золотых кругляшей. Не плохо они спорят.

- Удачи на выбранном пути, - мрачно протянул Владимир и ушёл не прощаясь.

- А вот теперь, когда ушли развесистые уши моего друга, я просвещу тебя касательно выбранного класса и заодно соберу в дорогу.

- Чего? - не понял я, так как уходить до двадцатого уровня из этого города не собирался.

- Того! - огрызнулся Храбомир и исчез в подсобных помещениях, чтобы вновь появиться передо мной буквально через минуту с каким-то скарбом в руках.

- Вот оно, - улыбнулся Храбомир, разглядывая принесённые вещи, - вот для чего я тут сидел и, наконец, дождался. Теперь слушай меня внимательно.

Храбомир говорил долго, часто повторяясь, словно боялся упустить какую-либо важную информацию. И если сократить его повествование до минимума до можно составить цепочку действий, которые мне предстоит совершить в недалёком будущем. Во-первых, дойти до города Ардаис в Нейтральных землях. Во-вторых, найти там мужчину со смутно знакомым из реальности именем - Гипподам. В-третьих, выполнить задание последнего. Вот такая немудрящая последовательность. А затем он приступил к вещам, которые положены мне как градостроителю.

Вы завладели предметом Тубус архитектора.

Тип: Классовое.

Прочность: 100/100

+50% к сохранности бумаг.

Потерять невозможно, однако опасайтесь воров!

Вы завладели предметом «Перо - прямые руки».

Тип: Классовое.

Прочность: 100/100

+30% к точности проектов, 15% к шансу успешного создания проекта.

Потерять невозможно, однако опасайтесь воров!

Вы завладели предметом Вечные чернила.

Тип: Классовое.

Прочность: 100/100

+50% к сохранности чертежей и проектов.

Потерять невозможно, однако опасайтесь воров!

Вы получили предмет: «Бумага отличного качества». 30 Листов.

Вы получили предмет: «Карта нейтральных земель».

Вы получили предмет: «Книга начинающего Градостроителя». Будьте внимательны. При прочтении данной книги изменятся некоторые из Ваших достижений и навыков.

Выдав предметы Храбомир, пока я рассматривал обновки, исчез, словно сквозь землю провалился. Хотя я его особо и не искал. В голове сидели его последние слова: «Обязательно подготовься к пути!». Значит было необходимо пройтись по магазинам и обновить гардероб. Да и оружие получше в дорогу не помешает. Но для начала, пора всё же взглянуть на свои характеристики и распределить свободные очки, мне кажется, что уже пора. Иначе меня прихлопнет первый моб. В запасе было восемьдесят пять очков. Солидно. Улучшать же по совету брата я решил магию и по собственному разумению количество жизни. По двадцать очков я вложил в силу магии, скорость магии и силу духа, а оставшиеся двадцать пять в живучесть. Вышло вроде неплохо.

Общие характеристики:

Сила: реальная + 16% Вы можете поднять вес 92,8кг.

Выносливость: реальная + 7%

Магическая выносливость=(Сила магии+скорость магии +сила духа)*10=600,7мп.

Сила магии: 23+3% =23,69

Скорость магии: 20

Скорость восстановления магии: 6мп/1мин.

Сила духа: 20

Ловкость: реальная + 5%

Восприимчивость: 0

Живучесть: 30 =(300хп)

Слава: 5

Харизма: 0

Манипулирование: 0

Сила воли: 0

Рефлексы: выше нормы(определено капсулой)

Внешность(привлекательность): 0

Скрытность: 12(10)+2%
Скорость: +2% к реальной.
Защита от физических атак: 3(0)
Сопротивление магии жизни: 0
Сопротивление магии смерти: 0
Сопротивление магии стихий: 0
Сопротивление магии разума: 0
Сопротивление магии духов: 5(расовый бонус)
Сопротивление магии тени: 0
Сопротивление магии божеств: 0
Сопротивление магии природы: 0

Достижения: дуэлянт 1 уровня(Урон в пвп увеличен на 1%). Воин чести 1 уровня(Урон в дуэлях, когда вызывают Вас, увеличен на 1%). Честный торговец 1 уровня(Скидка у городских торговцев 5%). Гурман 1 уровня(Бафы от еды на 5% эффективней). «Перпетум мобиле» (Есть шанс 2%, что по окончанию работы на Вас не будет наложено ни одного дебафа), наглец 1 уровня (Благодаря своему напору и наглости существует шанс получить скрытое задание или знание. Шанс - 2%).

Ремесла и навыки: проектировщик стал 3 уровня(шанс успешного создания рецепта: 18%). Телекинетика Ур. 1. Грузчик 3 уровень(+7% к силе и выносливости), владение топором: 65/70. телекинез: 6 уровень 58/60. Краснодеревщик 1 уровня(+10 процентов к успеху в работе с красным деревом), проектировщик 3 уровень (вы можете переносить свои проекты, рождающиеся у вас в голове сначала на бумагу и только затем в жизнь, шанс успеха: 18%) строитель 4 уровень (+7 процента к силе), знаток дерева 1 уровня(5% к нахождению уникальной породы дерева), знаток камня 1 уровня(+5% к нахождению уникального по своим свойствам камня).

Умения: «Уклонение от магии» 1 уровня(Существует возможность 3% увернуться от направленного в Вас заклинания). «Удав против кролика» 1 уровня(Посмотрев Вам в глаза соперник получает минутный дебаф «дрожащие руки», который снижает физическую атаку и защиту на 10%).

Профессия: строитель-проектировщик, прогресс: городской увалень, следующий этап - ученик городского мастера

Класс: Смиренный Градостроитель.

Не распределённых очков характеристик: 0.

Глава 8.

О, с какой тоской
Птица из клетки глядит
На полёт мотылька!

Капсула тихо отворилась и всё тот же механический голос

предложил мне снять маску и покинуть игровое устройство, что я незамедлительно и проделал. Рядом с капсулой меня ждал отчего-то довольный Игорь Сергеевич с планшетом в руках.

- Поздравляю молодой человек. Все ваше показатели кроме силы выше нормы, а искусство боя на отличном уровне, - искренне поздравил меня мужчина.

- Спасибо, - ответил я на автомате и поклонился, снова. Интересно, есть ли способ избавиться от этой привычки, задумался я одеваясь. Мышцы ныли будто только что вёл все бои в реальности.

- Симмэн, у меня есть для Вас одно заманчивое предложение.

- Я вас слушаю, - ответил после небольшой паузы закончив одеваться.

- Как вы относитесь к тому, чтобы немного заработать на игре? - хитро прищурившись спросил Игорь Сергеевич.

- Условия, цели и честный ответ на несколько моих вопросов.

- Мне нравится такой подход. Задания будут приходить на почту раз в игровую неделю, также в письме будет прописана сумма, которая будет перечислена на ваш лицевой счёт и срок выполнения задания.

- Срок соглашения? Гарантии оплаты?

- Срок...испытательный на три задания, а затем на год. Игровой год. Заключаем небольшой и прозрачный контракт и всё.

- Заманчиво. Вы всех проверяете в капсуле?

- Нет, только молодых людей до двадцати пяти лет. Выбор случайный. Например, вы вчера приглянулись Вероники и она внесла вас в список.

- Работать я так понимаю буду на орден? Причём таких работников много?

- Вы проницательный молодой человек.

- Размер оплаты?

- На хорошую жизнь без излишеств хватит.

- Согласен, - смело говорю я, пусть от предложения пахнет чем-то не очень хорошим, но выбрав путь необходимо идти по нему без колебаний.

- Тогда пройдёмте! - сделал Игорь Сергеевич приглашающий жест рукой в сторону одной из дверей.

Новая комната встретила меня абсолютно белыми стенами и потолком с точечными светильниками. По середине комнаты находился так называемый гамак, в углу комнаты стояла душевая кабинка, небольшое помещение, в котором из-за открытой двери просматривался унитаз. Также в комнате был небольшой столик и два стула.

- Располагайтесь. Теперь эта комната закреплена за вами.

Капсула рассчитана на неделю непрерывной игры. Но я бы советовал придерживаться графика двадцать часов в игре и четыре в реальном мире, причём спать полезнее в игре. Ну да сами разберётесь, а сейчас прошу подписать контракт, - с этими словами он ловким движением вытащил из внутреннего кармана пиджака ничуть не помятый листок бумаги вместе с ручкой.

- Я прочитаю, - сказал я утвердительно и сел на один из стульев. В документе говорилось, что игрок, далее следовало вписать своё игровое имя обязуется выполнять задания поступающие раз в неделю через курьера. В зависимости от сложности задания варьируется его оплата. От тысячи единиц до бесконечности. В случае не выполнения первых трёх заданий контракт аннулируется. Срок окончания контракта равен одному году, возможно пролонгация на улучшенных условиях.

- Вписать игровое имя?

- Да, и его желательно выбрать сейчас, - подтвердил мой вопрос довольный Игорь Сергеевич.

- Мусаси.

- Одну секундочку, - он вводит имя в планшете и затем продолжает, - имя не занято, теперь вашего персонажа зовут Мусаси.

- Спасибо, - коротко сказал я и подписал документ.

- Теперь пара советов по игре. При старте у вас будут все ваши реальные характеристики, то есть ваша сила, ловкость, выносливость и прочее. Это даст тебе преимущество до двадцатого уровня над обычными игроками, которые будут долго раскачивать свои характеристики. Поэтому на высокоуровневых не лезь, убьют и не заметят. С твоими умениями лучше всего прокачивать или магию смерти или духов, а также все сопротивления. Удачи! - быстро протараторил он забрал контракт и скрылся громко хлопнув за собой дверью.

Я спокойно осмотрел комнату, включил-выключил воду в душе. Есть горячая и холодная. Слив в унитазе работает, дверь закрывается на шпингалет. Стулья деревянные стилизованные под венские, а стол из металла, накрытого стеклянной столешницей. Осмотрев всё по два раза разделся до трусов и подошёл к гамаку. Тот приветственно раскрыл объятия, в кои я и лёг. По началу было неудобно. Пока с трудом подсоединил датчики и приборы к телу, напялил шлем прошло минут пятнадцать. Затем кокон резко сдавил моё тело, снова что-то кольнуло в плечо и я погрузился в темноту, чтобы очнуться в серой дымке.

- Добро пожаловать в меню создания персонажа, - раздался в голове серьёзный женский голос.

- Выберите фенотип. Произведена корректировка. Получены Ваши данные. Фенотип определён автоматически. Основные характеристики соответствуют реальным. Ник — Мусаси. Тип — Моголы.

- Добро пожаловать в игру! - снова чёрная дымка и я оказываюсь в игре. Неожиданно ни слова ни сказав при создании персонажа.

Я оказался на небольшой полянке посреди высоких надгробий с различными именами, а вокруг насколько хватало глаз простиралась степь. Лишь в одном направлении было что-то похожее на город. По крайней мере виднелось нечто похожее на верхушки шатров. Но прежде нужно настроить интерфейс, а также изучить характеристики.

Итак, из одежды на мне шаровары из серой простой ткани и свободная рубаха. На ногах нет ничего. Чтобы рассмотреть характеристики одежды просто мысленно прошу информацию.

Шаровары могола-босяка: +1 к физической защите.
Особенности: нет.
Прочность 10/10.
Рубаха-босяка: +1 к физической защите.
Особенности: нет.
Прочность 10/10.

Затем настроил две шкалы: красную и синюю маячившие на грани зрения, сделав их чуть ярче и переместив в другой угол. Пусть будут постоянно на виду. Открыл характеристики.

Общие характеристики:
Сила: возможность поднять вес до 65кг.
Выносливость: возможность пробежать без усталости до 29 км.
Сила магии: 0
Скорость магии: 0
Сила духа: 0
Ловкость: выше среднего показателя, наличие хорошей растяжки и реакции, +4% к скорости, +10% к скрытности.
Восприимчивость: 0
Живучесть: 5 =(50хп)
Слава: 0
Харизма: 0
Манипулирование: 0
Сила воли: 0
Рефлексы: гораздо выше нормы(определено капсулой)
Внешность(привлекательность): 0

Скрытность: 0 + 10%
Защита от физических атак: 2(0)
Сопротивление магии жизни: 0
Сопротивление магии смерти: 0
Сопротивление магии стихий: 6%
Сопротивление магии разума: 0
Сопротивление магии духов: 0
Сопротивление магии тени: 0
Сопротивление магии божеств: 0
Сопротивление магии природы: 0
Достижения: нет

Ремесла и навыки: «оседлаю всё что движется» 1 уровня(шанс 5% приручить любое животное в качестве транспорта передвижения), «Дух, а не черпак» 1 уровня(вы видите духов), «В яблочко» 1 уровня(шанс попасть в цель + 10%).

Не распределённых очков характеристик: 10.

Рассматривая характеристики заметил, что ко мне бежит человек со странной палкой, похожей на жезл с небольшим противно звучащим колокольчиком на верхушке. Парень подбежал ко мне, внимательно оглядел с ног до головы, затем сунул в руки письмо и небольшую посылку, после чего быстро развернулся и потрусил в обратном направлении.

Игра у меня складывается молчаливо, ещё ни одного слова не произнёс, хотя кому они нужны. Есть же люди, давшие обет молчания, поэтому относиться к молчанию надо спокойно. Вскрыл письмо:

«Задание №1.

Найти и убить игрока Пётр Всевеликий в количестве десяти раз.

Срок выполнения: 1 неделя.

Награда: 1000 денежных единиц».

Посылкой оказался небольшой компас с краткой запиской: «произнеси имя в компас и тебя приведёт к игроку».

Глава 9.

Остаток вечера и ночи пришлось посвятить чтению книги и сну, чтобы спали дебафы. Книга оказалась не интересной, так как ничего нового из неё узнать не удалось, зато она принесла практическую пользу. Были открыты навыки: градостроитель 1 уровня(деревня - пожалуй, Ваш максимум), управляющий 1 уровня(Вы можете нанять на работу двух великих каменщиков 1 уровня или одного 2-го), авторитет 0 уровня(Ты кто такой? Давай, до свидания!), планировщик 1 уровня(планируй расстановку домов годную для атаки и обороны).

После таких, обнадёживающих бонусов, на душе стало

несколько спокойней. Так как сразу после выбора класса проскочила шальная мысль, что я всё-таки ошибся. Но после чтения книги неуверенность как рукой сняло, и осталось только чувство глубокого удовлетворения, а затем пришёл сон.

Белый свет, белые, обитые мягкой тканью, под которой скрывался лебяжий пух стены. Белая, почти незаметная на общем фоне дверь с вульгарно чёрной замочной скважиной. Посреди белого ада бледный я, а передо мной два белых халата с холодными голубыми глазами, словно вечными льдинками сияющие в белой мгле. Они не были добры. Нейтральны. Отстранёны, но какой итог? Не помню, но я хочу их убить. Халаты мне мешают совершить что-то важное, какое-то дело, но какое?

Дети. Белые, бледные в своей худобе дети мелькают перед моим воспалённым белым адом мозгом. Но почему девочки? Почему так смутно знакомые девочки с огромными глазами и чёрными, ужасающе чёрными, буквально притягивающими взгляд, волосами. Знакома, она точно мне знакома, и я, наверно, скорее всего, любил её. Правда совсем не помню за что. Ведь за что-то люди любят. Хотя я не люблю белый цвет. Белый, белый, бел...

Сидящий на полу комнаты мужчина закачался в такт слову, которое с периодичностью барабанной дроби вырывались из его рта вместе с тоненькой ниточкой слюны плавно, словно нехотя подчиняющейся земной гравитации.

- Иван Серафимович, Вы считаете, что лечение ему помогает? - спросила женщина в белом халате с неприязнью и скрытым отвращением смотрящая на пациента.

- Нет, милочка, ни в коем разе. Мы не лечим, а изменяем! - с воодушевлением, которое свойственно душевнобольным произнёс мужчина хриплым, но на удивление сильным голосом.

- Профессор? - удивилась женщина.

- Да-да, дорогуша, именно это!

- Но как же конвенция?

- На этого человека законы не распространяются! - резко бросил врач, вколол пациенту в шею белую жидкость и вслед за женщиной покинул комнату.

Ключ в последний раз скрипнул в замочной скважине и в комнате воцарилась тишина, лишь изредка нарушаемая полу вскриками, всхлипываниями человека.

Белая, белая, люблю, Софья!

Красное солнце лениво, словно нехотя появлялось из-за горизонта. Старожилы знали, что такой цвет не предвещает ничего хорошего и начинали готовиться к похоронам, а в ордене света, с представителем которого поссорился Фёдор во всю

готовились. Палачч не смог спокойно пережить своё поражение и уже три дня строил планы мести. Сегодня всё должно решиться. Шпионы доложили, что утром Фёдор отправится в нейтральные земли, вот на границе они и подкараулят его, чтобы отомстить за нанесённые оскорбления и свалившийся на голову проигравшего позор.

Пробуждение после такого сна было не из приятных. Мысли путались, а голова как-то странно гудела, будто я пил весь день и всю ночь и только потом лёг спать. И самое главное - не было ощущения, что это был всего лишь сон. Всё было слишком реалистично и оттого пугающе, как будто это происходило на самом деле. Но память молчала, а голова почти перестала гудеть. Пора было вставать и в очередной раз напомнить себе, что это виртуальности и она может как угодно влиять на моё сознание.

За завтраком, под давлением рутинных дел, все мысли о сне и его смысле были вытеснены из головы. Необходимо собираться в дорогу и нужно уделить этому максимум внимания. Храбомир, по доброте душевной, посоветовал местного кузнеца, у которого обязательно найдутся боевые топоры, да и бронь какая-никакая, но будет. Всё-равно носить её у меня пока навыка нет, поэтому придётся начинать с кожаной, она является самой лёгкой. Латы или кольчугу боюсь пока не осилить из-за слишком большого веса, который будет мешать двигаться. Закончив завтрак и решив организационные вопросы, то есть просто-напросто, выпросив карту нейтральных земель у Храбомира, я отправился в рекомендованную кузницу.

На улицах медленно просыпающегося города вяло копошился сонный народ. Кто-то бегал от дома к дому выискивая задания, кто-то уверенной поступью шёл на встречу приключениям, а кто-то просто шатался без дела, нагуливая неприятности на свою пятую точку.

Кузница стояла на отшибе, поэтому идти пришлось довольно-таки долго, зато удалось оценить планировку города и понять, что с точки зрения пожарной безопасности всё очень даже здорово, а вот, что предполагается делать в случае осады я не понимал.

Но это не моё дело. Мой уровень пока - это деревни, да и до учителя нужно дойти, а на душе до сих пор кошки скребут. И ощущение взгляда в спину появившееся почти сразу после дуэли не отпускает. Точно, вот оно, что не даёт мне покоя. Палачч же пообещал, что не оставит меня в покое, а значит, кузница мне сейчас очень даже нужна. Чувствую, что дорога до учителя будет

очень непростой и дюже интересной.

- Чаго стоишь, как баба перед первым поцелуем мнёшься, заходи давай! - крикнул мне огромный бородатый субъект из приоткрытой двери кузни.

- Здравствуйте, - тихонько сказал я, так, что услышали только букашки под ногами и прошёл внутрь здания.

Внутри всё было скромно, земляные полы, грубые бревенчатые стены неопределённого цвета из-за постоянно чадящей чёрным дымом жаровни.

- Чаго уставился, как баран на новые ворота?! Чаго пришёл?! - обратил моё внимание на себя бородатый мужик.

- Эм, извините, я от Храбомира. Вы - Тувал Каин?

- Огось, чаго извольте? Мы к вашем услугам, - с ехидцей произнёс кузнец со странно знакомым именем и склонил в приветственном поклоне голову.

- Пару топоров на вырост, - тихо произнёс я, так как поведение кузнеца ставило меня в тупик. То он необразованный тюфяк, то кланяется как аристократ.

- Запросы, сплошь запросы, - пробурчал Тувал Каин себе под нос и продолжил, - есть у меня, что предложить тебе, раз уж ты от Храбомира.

Скороговоркой произнёс он и исчез за плотной завесой чёрного тумана из жаровни. Я же остался стоять всё ещё пребывая в некотором недоумении. Имя, оно не хотело меня отпускать, что-то древнее и таинственное скрывалось за ним. Что-то про что я читал, совершенно точно читал, но вот что? Мысль практически оформилась, и я почти понял откуда знаю это имя, как пол передо мной воткнулось два топора, которые чуть не отрубили мне пальцы ног. Тело среагировало раньше меня, уйдя от опасности в последний момент быстрым прыжком, который стоил мне шишки на затылке, после удара о дверь. Прыжок получился замечательным и единственное, что его испортило - противный смешок кузнеца, который появился из дыма с перевязью маленьких метательных топоров.

- Хороший лягушонок, моё предложение: пара топоров для ближнего бою и метательная перевязь. За всё тридцать золотых, - заломил он цену.

- Взглянуть хоть можно? - спросил я, так как расставаться с такой суммой за кота в мешке было жалко.

- Да хоть целуй, но из кузни без платы не выноси, - усмехнулся мужик и подбоченясь уставился на меня, пытаясь максимально смутить. Я же в свою очередь уставился на сверкающие в неровном свете огня топоры.

Вы смотрите на парные топоры Скальда.

Урон: 20% от силы персонажа, +5% к ловкости, +6% к уклонению.

Прочность: 1000/1000

Требования: уровень владения топором: 50.

Класс оружия: двухцветное.

Топоры были божественны и единственным, что меня настораживало было моё неумение обращаться с парным оружием, хотя требованиям я полностью соответствовал. Мой уровень владения топором был 65, поэтому выбора как-такового передо мной не было. Перевязь же меня впечатлила, но не очень сильно.

Вы смотрите на перевязь «Маленькие утята».

Рекомендация к использованию: только в пвп.

Действенны при попадании в жизненно важные органы.

Требования: нет.

Прочность: 100/100.

Количество: 8 штук.

Класс оружия: одноцветное.

В перевязи впечатляло название, которое полностью соответствовало маленьким топорикам, забавно торчащим из ремешков. Кроме этого цепляла лишь странность в использовании. Нужно ли мне оружие, которое можно использовать только в бою между персонажами.

-Чаго рот раззявил, думай быстрее! - прикрикнул на меня кузнец.

- Дорого, - спокойно произнёс я рассчитывая на долгие торги, но Тувал Каин снова удивил меня.

- Деньги тлен, а мы их рабы, - глубокомысленно изрёк он и, словно смутившись высокопарности, быстро продолжил, - выполняешь задание и оставляешь их себе, согласен?

- Надо поглядеть, какое задание?

- Усё просто, мой лягушонок. Даю тебе маленький свёрточек, а ты его относишь молоденькой девушке в нейтральных землях, по рукам?

- Нет, давайте конкретней! - решил вытянуть из него максимум информации.

- Конкретику всем подавай, не будет конкретики! Или выполняешь или платишь! Или или! Понятно!? - неожиданно взорвался кузнец.

- Хорошо, - ответил я через пару секунд раздумий, - я согласен на ваше задание, но где мне искать девушку.

Вы приняли задание: «Посылка для глупышки».

Срок выполнения: до востребования.

Условия выполнения: передать свёрток девушке, которая

сама Вас найдёт.

Штраф: смерть от рук девушки.

Награда: оружие бесплатно.

- Вот и отлично, вот и хорошо, - забормотал кузнец, всучив мне в руки оружие, сверток, перевязь, и быстро выпихивая из кузни, - и это, мужик, не серди её, - напоследок сказал он и захлопнул дверь у меня перед лицом.

- И во что я вляпался? - неосознанно вырвался вопрос, а затем пришло озарение. Тувал Каин - отец всех кузнецов до потопа. Стало даже интересно, какая связь между персонажем и его прототипом. Хотя и про Тувала то я ничего особенного не помнил, только сделал вывод, что топоры надо беречь как зеницу ока.

Ваше умение владение топором проходит трансформацию.

Владение парными топорами. Уровень 7. 65/70.

Выскочило сообщение сразу после того, как я повесил топоры за импровизированный пояс, проще говоря, кое как запихнув за верёвку. Однако бронёй обзавестись не удалось. Придётся искать кожевенного мастера. Хотя спешить мне некуда, поэтому отчего бы не побродить по городу. Может быть удастся ещё раз встретить ту девушку, жонглёршу, нужно выспросить, как дальше развивать магию. Пока в голове не укладывается, как можно передавать мысли или использовать животных, для разведки или ещё чего-нибудь.

Отдавшись на волю случая ноги сами вынесли меня к небольшому зданию недалеко от центра города. Моё внимание привлекла вывеска, словно маятник раскачивающаяся из стороны в сторону. На ней было выгравировано всего одно слова: «Бронюшечка!», которое одновременно и смущало и веселило. По крайней мере не зайти туда я не мог.

Убранство меня поразило. Высокие, сводчатые потолки, неожиданные для блёкло выглядящего снаружи обшарпанного деревянного дома. Стены от пола до потолка увешанные разнообразной бронёй перемежающейся канделябрами с зажжёнными свечами, которые неровным светом придавали месту долю таинственности и уюта. Грубо сколоченные деревянные прилавки со всевозможным скарбом лишь добавляли магазину харизмы.

- Добро пожаловать! Мой магазин Бронюшечка приветствует первого посетителя! - громко и чётко произнесла миловидная невысокая девушка вышедшая из-за прилавков. Она была одета в красивое, подчёркивающее фигуру чёрное платье с высоким, жёстким воротником, который приветливую улыбку девушки превращал в почти что звериный оскал.

- Здравствуйте, первого? - удивился я.

- Ну, за сегодня, - несколько смутилась девушка, но тут же взяла себя в руки, - у меня лучший магазин до нейтральный земель!

- Хорошо, Вы то мне и нужны, - пристально посмотрел на неё и не дождавшись хоть капли смущения, продолжил, - мне нужна какая-нибудь броня в дорогу, вооружён сами видите чем. Ваши предложения?

- Парные топоры? - удивлённо протянула она, - да ещё и перевязь. Да Вы батенька уникум. Но не зря у меня лучший магазин. Какой суммой располагаете?

- Девушка, сначала стулья, потом деньги, а никак не наоборот, - усмехнулся я.

- Уговорили, - зло проговорила она и задумчивым взглядом окинула стену и прилавки, попутно оценивая меня. Я же просто стоял и смотрел на работу профессионала. Коим она несомненно была. Повадки, цепкий взгляд, уверенность в движениях, когда она снимала кожаные доспехи, любовно поглаживая детали, словно передавая мне предметы она расставалась с частью себя.

Спустя пятнадцать минут передо мной лежали кожаные доспехи, включая перчатки, сапоги и шлем, с кольчужной рубашкой. И всё это сопровождал ехидный, но полный затаённой боли голос девушки:

- Для Вас это лучшие доспехи, даже не учитывая уровень, примеряйте, сразу подгоним если что.

Я не стал кочевряжиться, а молча стал примерять доспехи. Так как это было для меня внове, то мучился я долго, но выскочившие передо мной характеристики, как только я взял в руки плотную кожаную куртку, усиленную на груди пластинами из кости неведомого мне существа, все сомнения в нужности данного комплекта рассеялись, как туман на солнце.

Комплект доспехов «Рагнара Лодброка».

Класс: Разноцветные.

Тип: сэт.

Характеристики:

+100 к физической защите.

+10% к выносливости.

+5% к силе.

-5% к ловкости и уклоняемости.

- Оберег(Чёрный ворон)

-20% защита от ядов.

+10 к славе.

+10 к харизме.

+10 к манипулированию.

Требования: владение парными топорами.

Прочность: 1000/1000.

Вес: 20кг.

Стоимость: определяется продавцом.

Закончив надевать на себя комплект, а именно: куртку с пластинами, перчатки из толстой кожи, плотные кожаные штаны с идентичными куртке вставками из кости, которые совсем не мешали движениям, а также высокие кожаные сапоги подбитые железом, пояс со специальными отверстиями для носки топоров, аккуратный шлем, больше похожий на шапочку и доходящую до бёдер кольчугу с обрезанными по локоть рукавами. Я как можно дружелюбней улыбнулся девушке и спросил:

- И сколько Вы хотите за этот неказистый комплект?

- Неказистый?! Да ты, да Вы! Сто золотых и не меньше! - возмущённо проговорила девушка.

- Ну, сто золотых за это много, - протянул я вспоминая, сколько у меня денег, - давайте сойдёмся на тридцати и расстанемся довольными друг другом.

- Да Вы знаете чьи это доспехи?! Девяносто!

- Девушка, не надо давить авторитетами! Сорок и это уже много.

- Мужчина! Не пудрите мне мозги! Семьдесят и это моё последнее слово!.

- Девушка, не делайте из меня осла! Даю пятьдесят и расходимся довольные друг другом.

- Шестьдесят!

- Пятьдесят пять и точка.

- По рукам, - весело воскликнула девушка и я понял, что меня где-то обули, но отступать было поздно.

- Хотя, - продолжила после паузы девушка, - я могла бы вычесть из общей суммы пять золотых, но...

- Естественно, я должен буду что-то сделать? - прервал я её думая о том, что пять монет на еду и прочие мелкие расходы будут мне как нельзя кстати, поэтому внутренне я был согласен на практически любое задание, учитывая то, что уже одна посылка у меня есть.

- Естественно, - хищно улыбнулась девушка, - доставить конверт, - она достала сияющий белизной квадрат бумаги из кармана своего платья, - по адресу и передать кабатчику.

Вам предложено задание: «Таинственный кусок бумаги».

Срок выполнения: один месяц.

Условия выполнения: передать свёрток кабатчику в Безымянном городе на границе с нейтральными землями.

Штраф: смерть.

Награда: пять золотых.

Принять/Отказаться.

- Принимаю, - сказал я и забрал из рук девушки конверт вместе с пятью монетами, сгрузив всё это в котомку за спиной, единственную вещь, что осталась у меня с начала игры.

Затем, распрощавшись с девушкой я спокойно вышел из магазина и направился к воротам ведущим вон из города, пора было начать своё путешествие.

В это время за дверьми магазина.

- И зачем ты почти задаром отдала ему бесценный комплект брони? - спросил грозного вида мужчина с густыми бровями, которые подобно ивам над рекой, нависли над его глазами, и щербатой улыбкой, выдававшей отсутствие нескольких зубов.

- Не зачем, а почему, - огрызнулась в ответ девушка.

- Почему? - не хотел отставать от неё собеседник.

- Ох, давай подумаем. Куда деваются разноцветные вещи с трупов, если не были привязаны?

- В магазин если нанесена руна возврата, - уверенно ответил мужчина.

- Правильно, - саркастически похвалила его девушка и в её голосе чувствовалось тщательно скрываемое превосходство, - а как привязать к себе доспехи ландброка?

- Эм, - задумался мужик, почёсывая густые брови, - вызвать оберег, ну то есть приручить ворона.

- Молодчина, - как собачонку похвалила девушка собеседника лишь чудом удержавшись, чтобы не похлопать того по голове, словно преданного пса, - а ворона не может приручить не один игрок, так как после объединённой войны с орденом читающих мысли, данная магия не то что под запретом, но неофициально запрещена к распространению среди игроков.

- А если он не умрёт? - наивно поинтересовался мужик.

- Умрёт, все умирают рано или поздно. К тому же мне сорока на хвосте принесла, что один до нельзя злопамятный орден вот уже три дня следит за типом, ходящим в начальной одежде с топором за верёвочным поясом и котомкой за плечом.

Мужчина довольно оскалился, потёр руки, словно муха лапки и исчез в подсобных помещениях, оставив девушку в одиночестве. Но у той было не спокойно на душе. Она почувствовала внутреннюю силу человека, который только что купил у неё доспехи и уверенности в скором получении тех обратно у девушки не было совсем.

И снова наш герой.

Дорога до ворот ведущих в сторону нейтральных земель не заняла много времени, которое я с удовольствием потратил,

чтобы в последний раз насладить странной архитектурой этого города. Гордые деревянные дома подпирали друг друга словно нерадивые студенты в очереди за халявным зачётом, резными окнами, глазами, пожирая преподавателя, прохожих, праздно или по дулам снующих туда-сюда. Однако несмотря на это и деревянные, скрипучие от тяжёлой каждодневной ноши дороги, город восхищал своей атмосферой, чувством уюта, которое исходила от каждого здание.

От стражи, стоящей на воротах, уютом и не веяло. Они как сторожевые псы, своими цепкими глазами ощупывали каждого входящего и выходящего из города, словно тот был на военном положении. На мне же их взгляды скрестились подобно оптическому прицелу на прикладе снайперской винтовки, вовсю разглядывая еле заметно проглядывающий рисунок ворона и как-то мрачно ухмыляясь, словно думая про себя: "А вот и очередной смертник, повёлся на дешёвые доспехи с прекрасными статами".

Поздравляем. Вы открыли второе направление телекинетики: "Предугадывающий намерения" 1 уровня.

Сила магии +1.

Откройте ещё одно направления для перевода телекинетики на 2й уровень.

"Предугадывающий намерения" - 1 уровень.

Есть шанс в 15%, что Вы сможете прочитать мысли как программы, так и игрока.

Администрация ещё раз предупреждает Вас об опасности использования такого вида магии. Приятной игры!

- Ого! - воскликнул я, проходя мимо стражи, отчего те всполошились и отвели глаза, так пристально и открыто разглядывающие мои новые доспехи.

Такого подарка я никак не ожидал, даже не предполагая, что можно вот так, в большей мере случайно, открыть второе направление в магии, которая оказывается чем-то опасна. Как только окажусь в большом городе с библиотекой сразу ринусь смотреть книги по истории мира. Боюсь, что не всё тут просто, иначе все давно уже пользовались данной магией. А пока интуиция подсказывает не выкаблучиваться и держаться настороже. Ничего хорошего от дороги до нейтральных земель моё чутьё не ждало.

Однако идти было необходимо, а значит и от дороги нужно извлекать максимальную пользу. Поэтому я аккуратно высвободил из перевязи один из топориков и с помощью усилившегося телекинеза после разброса очков подвесил его в том же месте с единственной разницей - его удерживало не крепление, а моя сила магии. Вот так и начался мой путь.

Поначалу шла хорошая дорога из брусчатки, по которой идти было удобно, но звуки от соприкосновения подкованных сапог с камнем начали выводить меня из себя буквально через пару минут, поэтому я смиренно, аки бедный монах принявший обет, шёл по самому краю дороги, точнее, по обочине.

Вокруг же меня была природа во всём её многообразии. Игра меня этим не то чтобы удивила, всё-таки после настолько интересно и точно прорисованного города от природы не ожидаешь меньшего, тем не менее трава, пчёлы, жужжащие и надоедливые мошки, которые так и норовили залететь в нос, не оставляли меня равнодушным. Лес же, вставший по сторонам от дороги выглядел неприветливой чащей, однако угрозы от него не чувствовалось, лишь суровое молчание высшего существа, и как я это почувствовал не знаю, но желания зайти в лес и организовать небольшой костёр не возникало. Хотя то и дело встречающиеся компании людей спокойно бегали по лесу убивая всякую живность, ничуть не стесняясь исходившей от леса молчаливой угрозы. Я же пытался ещё раз прочитать мысли каждого человека, проходящего или пробегавшего мимо, однако результата не было совершенно никакого.

Правда некоторые и отрицательные успехи считают результатом, но я к данной категории людей к счастью или несчастью, не знаю, не относился и продолжал с упорством дятла проникать в головы игроков.

Спустя два часа мне это надоело, да и людей стало встречаться значительно меньше и я сосредоточился на животных. В книге было сказано об их подчинении или о чём-то подобном. Здесь успех меня также не ждал с распростёртыми объятиями, а я уж как только не исхитрялся. И орал на лисицу, случайно выбежавшую на дорогу, и мысленно приказывал ежу выплюнуть поедаемую им мышь, уговаривал белку кинуть в меня шишкой. Она и кинула правда, но сообщений об открытии третьего направления не было, поэтому я считаю это личным желанием зверька отогнать от себя сумасшедшего дядю с топорами за поясом.

Так, в бесплодных попытках добиться хоть какого-то результата прошло ещё два часа, за которые я успел пройти одну деревню, в кабаке которой с трудом сумел разменять золотой и купить в дорогу хлеба, вяленого мяса и бурдюк с водой. К сожалению, на выходе из деревни я обзавёлся ещё и хвостом, который выглядел очень подозрительно. Сначала меня обогнало пара телег и люди с какими-то жезлами, а затем начались странности. Брусчатка кончилась и началось бездорожье в виде одной накатанной колеи в обе стороны. Неожиданно выскочил

дебаф.

Вы получили дебаф: "Куплю вторые ноги" 1 уровня.

Штраф 5% к скорости и 5% к выносливости.

Будьте аккуратны преодолевая большие расстояния, не забывайте про отдых для натруженных ног.

Затем не замедлил явиться второй дебаф, вызванный моим чрезмерным увлечением занятиями магией.

Вы получили дебаф: "Пора закинуться колёсами" 1 уровня.

Штраф: на 15% дольше восстанавливается манна.

Будьте аккуратны. При длительном постоянном расходе манны у организма происходит переутомление. Не забывайте про отдых.

И чтобы добить меня возник третий дебаф.

Вы получили дебаф: "Желудок кушать просит!" 1 уровня.

Штраф: -5% ко всем характеристикам.

Не забывайте про еду, она один из важнейших компонентов сильного персонажа.

После чего меня обогнали два странных типа в чёрных плащах, которые как-то странно, оценивающе что ли, осмотрели мои доспехи и прибавив шагу скрылись за поворотом. Но пришлось выкинуть их из головы и расположиться на отдых. Из котомки были извлечены припасы, а всё время пути поддерживаемый телекинезом топором опущен на землю.

Ноздри уловили запах мяса и во мне проснулся тщательно скрываемый до этого аппетит, а ноги мелкой дрожью сообщили о своей усталости. Во время перекуса открыл карту, дабы оценить пройденный путь. Оказалось всё совсем не плохо. За шесть часов пешего хода мне удалось пройти порядка двадцати пяти километров, что вызвало у меня неподдельную гордость. Однако до ближайшей деревни было ещё столько же, а до городка отделяющего нейтральные земли от Ретлонии было ещё часов пятнадцать хода, а учитывая дебафы, которые словно с неба сваливаются, тогда и того больше.

Слава Богу, после того как я поел и отдохнул минут двадцать все дебафы пропали, как по мановению волшебной палочки, зато меня окружили враждебно настроенные люди в количестве пяти человек. К моему огромному сожалению одного из них я знал.

- Давно не виделись, нуб, - начал разговор мой старый знакомец Палачч. Если бы я врезался в него сегодня, то от девушки не отличил бы никогда. Длинный плащ, скрывающий фигуру, мешковатые штаны одного колера с плащом, непонятная рубаха и самое главное: обилие колец на руках, длинные волосы и серьги в ушах. И если бы не голос, то я бы его и не признал.

- Давненько, - мило улыбнулся я, даже не делая попытки встать. Рассматривая остальных гостей. Симпатичную девушку, глазки которой то и дело стреляли в мускулистого парня, обнажённого по пояс, стоящего рядом с ней и держащего в руках огромную секиру. Из чего я сделал вывод, что играет он точно не в капсуле. Она же была одета в балахон, а в руках держала посох, направленный в мою сторону. Третьим и Четвёртым были мужчины с ног до головы закованные в доспехи, в сочленении которых виднелась кольчуга. В руках каждый из них держал по мечу полуторнику. Расклад был явно не в мою пользу, хотя я вполне мог рассчитывать на свои быстрые ноги, если вдруг всё станет совсем печально.

- По какому вопросу ко мне? - продолжил я пытаясь официальным тоном сбить Палачча с панталыку.

- Чего?! Да я тебя убью! Убью, а милая дама, Агнесс, - девушка кивнула головой, - будет воскрешать тебя пока мне не надоест.

- Ого, не знал, что тут можно воскрешать, - покачал я головой, пытаясь потянуть время разрабатывая план действий.

- Официально и нельзя, - вступила в разговор Агнесс, видимо решив похвастаться, - но если выполнить один мудрёный квест в храме смерти, то вполне реально.

- Храм смерти, да вы же вроде из ордена света, где тут логика?

- Дура! - крикнул Палачч, - ну вот на кой чёрт ты болтаешь об этом! Теперь придётся его не просто сливать, а сама знаешь, что делать!

Старого, мудрого ворона уже давно привлёк этот странный мужчина с побитым жизнью лицом и безграничной усталостью в глазах. Правда, больше привлекало его что-то знакомое проскальзывающее в мягких шагах и плавных движениях незнакомца, что-то напоминавшее о его прежнем хозяине и друге. Топоры на поясе только усиливали это впечатление, как и то и дело поступающие в некуда от этого человека магические импульсы подчинения, настолько слабые, что не подчинили бы и мухи, что уж говорить про взрослое животное.

Однако ворон почувствовал, что нужен этому человеку, который потерял свою суть, и он не ошибся. Спустя три часа наблюдений за бесплодными магическими попытками человек притомился и устроился на перерыв. Ворон тоже решил не терять времени и занялся чисткой перьев из-за чего пропустил появление на поляне новых действующих лиц от которых так и несло сильной магией.

Не заметил он и одиноко бредущего путника в странной

сиреневой шляпе с огромными полями, которые свисали, словно уши огромного спаниеля полностью скрывая лицо путника. А бесформенная мешковатая одежда серо-коричневого цвета дополненная яркими красными щегольскими сапогами не делала картину яснее. Конечно, если бы ворон обладал математическим даром, он бы без труда смог посчитать через какое время этот странный субъект окажется на поляне и своим неожиданным появлением предотвратит бой. Однако именно этот ворон считался туповатым даже среди своей братии и даже остался на второй год(естественно птичий) в вороньих яслях, за то, что не мог отличить обычного дождевого червя от сигареты (цензура) длинной дымящейся палочки в зубах человека. Но это совсем другая история, основанная на неполадках возникших в процессоре одного из серверов игры.

-О, дети родины, вперед! Настал день нашей славы; На нас тиранов рать идёт, Поднявши стяг кровавый! (bis) Вам слышны ли среди полей Солдат свирепых эти крики? Они сулят, зловеще дики, Убийства женщин и детей, - вполголоса напевал марсельезу мужчина в сиреневой шляпе и красных сапогах, двигаясь точно в сторону поляны, на которой затевалась драка. Он не знал, что впереди кто-то есть, а посему вёл себя на диво беспечно даже для игры, так как припев в его исполнении был настолько громким, что наш друг ворон чуть не упал с ветки, на которой примостился со всем птичьим чаяньем.

-К оружью, граждане! Смыкайтеся в ряды вы! Пусть крови вражеской Напьются наши нивы! - закончил он орать припев и вышел аккурат на искомую полянку, застыв в немом изумлении подавившись свободолюбивой песней увидев перед собой людей из храма смерти, которые надо добавить по секрету уже два года разыскивали его в связи с надругательством над главной святыней их храма.

- Здрасте! - быстро проговорил он, оглядывая поляну цепким взглядом и замечая странного мужика спокойно сидящего ровно по середине поляны, рядом с которым в траве незаметно для обычного зрения в воздухе висел метательный топорик. Орденцы же совсем не удивили странного незнакомца. Обычные надменные лица, надменного же ордена. И продолжил после секундной заминки:

- Позвольте представиться. Имею немалую, хотя и не особо большую честь зваться Марвином Мифологизированным. Но вы, - он указал пальцем на членов ордена, - судя по вытянувшимся лицами не сможете воспроизвести моё имя полностью, поэтому для вас я буду просто Марвином, аки тот пессимистичный робот. Все же знаю пессимистичного робота впавшего в депрессию? - на

лице орденцов проступало непонимание ситуации, в которой они оказались, а мужчина не терял времени даром и слушая трёп нашего путника вовсю готовился к быстрому бою и побегу.

- Бедняжки, - продолжил Марвин после того как никто не ему не кивнул в знак того, что понимает о чём тот говорит, - ну тогда представьте, что я главный борец мира с мельницами в честь Джульетты, которую застрелил Дантес, после чего плохо кончил заколотый на дуэли самим Портосом.

На поляны воцарилось гробовое молчание. Даже мужчина, уже собравшийся бежать, на секунду замер, пытаясь понять смысл сказанного, который ускользал от него, словно быстрая рыбка в огромной реке.

- Ох, как громко у вас скрипят извилины, - продолжил Марвин, - гимназии надо кончать малышня, а не в игрушки шариться! - наставительно покачал он пальцем и как ни странно, услышал ответ.

- А я тебя узнал, ты первый в чёрном списке ордена! - воскликнул Палачч и подал своей команде знак строиться в боевое построение. Марвин же не повёл и бровью.

- Странно, - произнёс он в пол голоса, - вроде девушка, а говорит о себе в мужском роде. Мужчина, - обратился ко мне успевшему прийти в себя после столь ошеломляющего начала беседы, - а Вы не подскажете, данный индивид является почтенной девушкой или политкорректным мужчиной?

- О, Марвин Мифологизированный, перед Вами политкорректный мужчина, в чём я убедился несколько дней назад на личной дуэли, - поддержал я его тон разговора, в любую секунду готовый рвануть в лес.

- Как интересно, судя по всему, Вы победили. Так как орден редко удостаивает проигравших столь многочисленным визитом. Обязательно расскажите мне эту без сомнения занимательную историю.

- Прекратите болтать, словно нас тут нет! - сорвался на крик Палачч и попытался атаковать Марвина, предварительно сделав какой-то жест своим коллегам. Однако те даже не шевельнулись, как не смог двинуться и сам Палачч.

- Что за фигня?! Почему я не могу шеве....

- Охохох други мои. Как говаривал бессменный банкир славного града Ретлония: "Маг'вин, дг'уг мой, вы жи умиг'аите здесь по сто г'аз на дню. Цените инфог'мацию, а больше таки не знаю, каким советом Вас посоветовать". Поэтому Палачч, дружище, глянь информацию о номере уно в списке своего ордена, - похлопал по плечу застывшего орденца Марвин и подошёл ко мне, скромно стоящему в сторонке и вяло

шевелящему пальцами, чтобы знать, когда магия коснётся и меня.

Поздравляем. Вы получили достижение: «Везёт сильнейшим» 1 уровня.

Существует шанс 0,1% что кто-то очень сильный поможет Вам просто проходя мимо.

- Друг мой ситный, как же Вас занесло в такую скверную компанию? - спросил меня Марвин подойдя вплотную и пристально рассматривая.

- Фёдор Конь, - представился я и пожал протянутую руку внутренне слегка расслабляясь. Если бы этот странный человек хотел меня убить, то я уже давно был бы мёртв.

- Оу, как приятно, - искренне улыбнулся он, полностью открывая своё молодое без единой морщинки лицо и внимательные зелёные глаза, которые устало смотрели на мир, - это в честь того самого Коня, который крепь Смоленскую возвёл?

- Так точно, - пробило меня на военщину, - извините, но если Вы не против, то я пожалуй пойду, - решил не связываться с этим странным типом и поскорее смыться от него.

- Конечно, какие могут быть вопросы, вот только сделайте милость, расскажите мне, как вы умудрились выиграть дуэль у настолько превосходящего Вас по уровню игрока?

Отказывать такому человеку не стоило, поэтому пришлось рассказывать, естественно умолчав об орке, так сильно мне помогшем и моём задании, связанном с трактиром. Да и о достижениях своих тоже пришлось умолчать. Вот не внушал мне доверия этот странный и без сомнения очень умный человек.

Наконец, он удовлетворил своё любопытство, после чего мило улыбнулся и не прощаясь удалился в лес, почти сразу затерявшись среди деревьев. И словно и не было его на поляне. И если бы не статуи пяти человек, ничего о нём не напоминало бы.

- Добей статуи! - крикнул он мне из леса, - а то скоро отомрут, - послышался смех, затихший почти сразу. И я остался один на пять со своими преследователями.

- Ну что, красавцы, придётся вас добить, - усмехнулся я не чувствуя ни единого сомнения в правильности принятого решения. Это лишь игра, а посему смерть лишь один из её этапов. А смерть твоего врага один из приятных этапов. В глазах моих уже не просто знакомых, а самых настоящих врагов не было страха или отчаянья, лишь ожидание, когда закончится их временное заточение. И только глаза девушки выдавали страх, скорее всего ей не приходилось умирать в такой ситуации.

Я же решил заодно прокачать свои навыки. Аккуратно и не спеша зашёл за спины живых статуй, положил на землю пять метательных топориков и, по очереди, с помощью телекинетики

метнул каждому в затылок. Какая-то жалкая минута и с моими врагами покончено. А на земле остались лежать какие- то вещи. По одной с каждого трупа. К сожалению, ничего нужного среди них не оказалось.

Серьга ГолубкА.

Всего лишь аксессуар, чтобы отличить своего.

Прочность 100/100

Требования: Быть не таким как все.

Балахон Авиценны. Ходят легенды, что в этом балахоне лечил людей сам Авиценна.

Сила лечения +20%.

Прочность: 500/500.

Класс брони: трёхцветный.

Требования: чёрный лекарь.

Один из ботинков Здоровяка. Второй остался у хозяина.

Бонусы отсутствуют.

Прочность 300/500.

Требования: нет.

Наплечник из доспехов серого рыцаря.

+2% к силе.

Часть сэта доспехов серого рыцаря.

Прочность 1500/1500.

Требования: рыцарь ордена.

Рукавица из доспехов чёрного рыцаря.

+3% к силе.

Часть сэта доспехов чёрного рыцаря.

Прочность 1500/1500.

Требования: рыцарь ордена.

Поэтому толку особого от вещей не было. Порадовал лишь балахон Авиценны, который скорее всего можно было выгодно продать, так как деньги были жизненно необходимы, чтобы не тратить время на выполнение ерундовых заданий.

Чуть не забыл посмотреть системные сообщения после того как расправился с живыми статуями. Так их называть проще, чем живыми людьми.

Поздравляем. Вы получили достижение палач 1 уровня.

Урон по обездвиженным противникам увеличен на 15%.

Поздравляем. Вы убили пять врагов выше Вас на двадцать уровней, Вам присвоено достижение «Начинающий Давид».

Урон в пвп по игрокам, чей уровень выше вашего на 20 увеличен на 5%.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 25.

Текущий уровень 7. 67/70.

Поздравляем. Вы получили 2475 очков опыта.

Ваш уровень стал 16!

600/800.

Вам доступно 20 свободных очков характеристик.

Отступление 5.

Кашель, фырканье, рычание, чихание, мурлыканье, звук поцелуя, шлепки, барабанная дробь, оханье, аханье, скрип зубов, топот ног, шарканье тапок, скрип плохо смазанных петель двери, свист воздуха в ушах, чириканье птиц, жужжание насекомых, шум проезжающих мимо автомобилей, шмыганье носом, сглатывание слюны и шелест листьев. Вокруг нас множество звуков. Они разные: некоторые прекрасны, будь то игра маленьких капель сильного дождь при попадании на крышу или прибой вечно меняющегося моря; другие наоборот ужасны: голос человека с заложенным носом, скрип от проведённого по стеклу гвоздя, сморкание, шестой громкий чих рядом с тобой сидящего человека. По отдельности они все прекрасны и по своему уникальны, но не тогда, когда ты слышишь всё одновременно. Эта какофония звуков сводит с ума даже сквозь затычки для ушей. Причём ладно бы это хоть отдалённо походило на суперспособность. Нет, это просто мешает жить, когда ты слышишь всё происходящее вокруг.

Сосед пошёл в туалет — ты слышишь звук струи ударяющей в фаянсовую поверхность унитаза. Мало того, что это неприятно, так и никакой выгоды извлечь из этого не получается, а сплетни, услышанные таким образом, не несут в себе никакой полезной информации.

А во всём виноват случай. Ну вот зачем, зачем залезать на то дерево. Спасти котика? очередного? Того страшного подраненного кота. Браво. Поздравляю. Кот спрыгнул сам, только увидев твоё одухотворённое добротой лицо. А вот со спуском возникли проблемы. Под ногой обломилась ветка и на встречу падающему телу устремилась жестокая, а самое главное — жёсткая, земля, которая с радостью приняла меня в свои объятья. К сожалению не очень радушно. Мало того, что произошло смещение поясничных позвонков и пострадал спинной мозг, из-за чего у меня парализовало ноги, так ещё проявился этот слух, который врачи никак не объясняют. Единственная их отговорка — последствия перенесённой травмы. Но так говорит бесплатная медицина, а вот за деньги могут вылечить всё.

Только возникла небольшая проблема. Этих денег у меня нет и никогда не было. А нужно не мало, один миллион денежных единиц. Заработать его в реальной жизни — нереально, а вот в нереальной — реально. Такой парадокс современности.

Нет, конечно, можно было напрячь своих приёмных

родителей, но у них таких денег тоже нет. Итак, еле сводим концы с концами. В мире происходит какая-то ерунда. Сочи опустел. Отдыхающих становится всё меньше, а следовательно и прибыль у нашего отеля падает. Единственно, что удалось выторговать у своей совести — попросить в подарок на день рождения игровой гамак для второй реальности. Это был последний шанс, чтобы заработать денег на лечение. Приёмные же не знали о платной клинике, к которой получилось обратиться во многом случайно. На глаза попалась их визитка. И после долгого телефонного разговора, а затем и личной встречи, выяснилось, что операция возможна и клиника даёт гарантию, что подвижность конечностей будет восстановлена.

Всё это и привело меня в игру. Вы можете сказать бред, но, к сожалению, в реальности инвалида на работу не возьмёт никто. А значит, Добро пожаловать в новый мир, в игру, которая только что вышла.

Два года спустя.

С того момента как игра впервые поглотила меня в свои недра прошёл ровно год. Год непрестанного труда. Год полный горьких разочарований и громких побед. Нет, мой персонаж не стал всемирно известным или сильно уникальным. Хотя, я к себе отношусь несколько предвзято. Мне удалось главное — не привлекая внимания игроков замаскироваться под программу и устроиться советником у короля в Ордуте. Единственном королевстве, которое управляется программой.

Если бы мне кто-нибудь год назад сказал, что за двенадцать месяцев я достигну восьмидесятого уровня и успешно выполню уникальный квест на маскировку, то этого человека ждало бы море насмешек и саркастических замечаний.

А всё объясняется просто. В игре никто не обращает внимания на тщедушно, но не очень бедно одетого персонажа, который не спеша идёт по своим делам ни с кем не разговаривая и не глазея по сторонам. Но может возникнуть вопрос: «Какого чёрта я там делаю? Кому сдалось это место советника?» По сути никому, вы правы, если не обладаете одной весьма специфичной информацией, которую получилось узнать совершенно случайно. Во время отработки навыков маскировки услышать тайный разговор глав четырёх людских королевств и по совместительству глав своих орденов, самых сильных в игре. Тогда их имена были покрыты мраком. Это сейчас, каждый из них знаком и удерживается на коротком поводке. Да-да, вы не ослышались. Именно на коротком поводке. Так уж вышло, что в королевстве было свободно только место советника по безопасности. Поэтому,

игровые ордены в игре представляют для меня открытую книгу. Хотя пришлось потратить почти полгода на внедрение своих агентов в верхушки орденов. Благо в первый год мало кто обращал внимание на секретность и какую-либо таинственность, уж не говорю про проверку поступающих в орден кадров, брали всех подряд. Взяли и моих резидентов.

Конечно, угадать с орденами, которые выйдут на лидирующие позиции было не просто, поэтому пришлось страховаться и запускать свои щупальца в каждый мало-мальски значимый. Но все затраты сполна оправдались, когда потекла тоненьким ручейком первая секретная информация, благодаря которой удалось выторговать у короля личный кабинет для своих тёмных дел.

Денег же удалось заработать не так много, как планировалось. Сейчас в загашнике лежало около трёхсот тысяч. Пришлось обеспечивать семью, так как морское побережье совсем опустело и следовательно дохода от туристов не было никакого. В какой-то момент отчаянье подобралось совсем близко. И если бы не информация о предстоящем квесте, то пришлось бы продавать своих резидентов и срочно покидать игру слив орденам информацию за сущие гроши. Но до старта квеста оставалось всего три месяца и даже ордены зашевелились. Из-за чего деньги потекли ко мне рекой. Подкуп умных государственных лиц весьма дорог, особенно, когда это лицо — я. А к моему вящему удовольствию все хотели подкупить именно главу безопасности государства или его заместителей. Этим занимались почти все, и в этом почти скрывается главная для меня загадка. Почему молчит новообразованный ещё молодой и неопытный орден вампиров, о котором кроме меня мало кто знает. А также, почему молчит орден Чистого Света. Эти предприимчивые люди возглавляемые странным человеком по имени Марвин являлись одними из самых серьёзных людей в игре и единственным орденом в котором у меня не было резидентов в правящей верхушке. Иногда у меня складывалось впечатление, что Марвин знает о моей небольшой афере и о том, что я живой человек, а не программа. Особенно напрягала молчавшая о нём сеть трактирщиков, так удачно доносящая обо всех странных разговорах. Лишь орден Марвина не был замечен в их отчётах ни одного раза.

Но сейчас меня волновало не это. А письмо от одного из трактирщиков в Ретлонии, который там был посажен с одной целью: запустить квест на градостроителя. И он его запустил, вот только не для того человека и теперь придётся искать этого игрока и выяснять, как того можно купить, чтобы тот согласился

принять участие в квесте и отдал награду мне. Причём отдал добровольно.

Глава 10.

Город Безымянный или деревня, смотря с чем сравнивать и по какому критерию оценивать, располагался точно на границе между Нейтральными землями и Славнией. Он не был уникальным или более того красивым. Высушенные жарким солнцем крыши и стены домов своим серым цветом никак не добавляли городу привлекательности. Да и программы живущие здесь не отличались дружелюбием и любовью к ближнему, так как запросто могли убить игрока, просто за то, что им не понравилась его одежда или поведение. Пару раз даже собирались рейды из игроков, чтобы уничтожить этот непокорный и такой неприветливый город. Однако те были отбиты с пугающей лёгкостью. Программы не потеряли ни одного бойца, в отличие от людей, которые слили сразу по несколько уровней. С тех пор город оставили в покое, заключив нечто наподобие перемирия. Люди не лезут в жизнь города, а местные жители постараются не убивать игроков просто так, ради развлечения.

Поэтому происходившее на заднем дворе трактира «представление» мало кого интересовало, так как происходящее было обыденностью, а никак не развлечением, которое было пять минут назад в самом трактире, где наша старая знакомая Мария в костюме Евы танцевала на столе посреди зала для дюжины мужчин, все они были игроками. Местные же, трактирщик и две его официантки лишь посмеивались глядя на творившееся здесь безобразие. Их уровень позволял видеть истинную картину, а именно Марию, которая с безразличным лицом сидела на столе, одетая в ничем не примечательный чёрный балахон без капюшона и поигрывала стилетом, то и дело подбрасывая тот в руке.

Ей было скучно. Тактика давно отработана, жертв ровно столько, сколько нужно, а посему, пора было начинать кровавую вакханалию, которая пугала её в первые месяцы, а сейчас являлась привычным делом. Девушка сразу поняла, почему этот класс в игре считается скрытым. Психика не каждого человека выдержит такое надругательство. Марии уже достаточно продолжительное количество времени приходилось выпивать в день никак не меньше дюжины человек, то есть игроков. Конечно, ей нужно было просто укусить в шею человека и выждать определённое количество времени, которое с каждым выпитым уменьшалось, а тем ударить в место укуса стилетом, чтобы не вызвать подозрений, однако на мозги давило само отношение к людям, которое стремительно менялось. Теперь, если Мария видела слабого игрока клыки сами выглядывали из под верхней

губы, а тело становилось готово к прыжку.

Но после сегодняшнего такие выверты психики должны были прекратиться, так как Мария достигнет следующей ступени в развитии своего класса. Коих она прошла уже три: начинающий упырик, молодой упырь, обычный упырь. На кону стоял уровень матёрого упыря, который открывал поистине невообразимые перспективы. Осталось лишь убить дюжину игроков, получить за это причитающийся ей опыт, который, кстати, после смены класс шёл только с убитых игроков или квестов, мобы любого уровня для неё стали бесполезны, и получить посылку с кровью живого дракона. Выпив которую и состоится долгожданная инициация.

Однако сегодня всё пошло не так с самого начала. Мария привыкла, что местные почти не обращают на неё внимания, как в принципе и на любого из ордена вечной тьмы, так как излишнее внимание к таким персонажам чревато последствиями. Всё случилось после того как она выпила двенадцатого игрока и как обычно занялась обыском, так как убитые не исчезают сразу, а есть немного времени, чтобы их обыскать. Вот во время обыска в трактир и ввалилось три странных индивида от которых едва уловимо несло чёрной магией. Капсула давала почувствовать и такое, пусть и не сразу, а лишь пройдя обучение в игре, но у игрока могла появиться способность различать игроков и на расстоянии определять к какой магии они склоняются.

От вошедших веяло неприятностями, поэтому Мария, научившаяся доверять своему чутью, прекратила обыска и как она считала незаметно покинула зал трактира выйдя на задний двор, где позволила себе выдохнуть с облегчением. Заодно и прочитать системные сообщения.

Вы убили игрока выпив его досуха. Поздравляем. Вы получаете 7000 опыта.

И таких сообщений было ровно 12, отличалось в них лишь одно — количество получаемого опыта, которое колебалось от шести тысяч до двенадцати, в зависимости от уровня убитого. В конце предлагалась шкала опыта, которая почти перешла на заветный семидесятый уровень. Всё-таки Мария чуть-чуть не рассчитала.

Ваш нынешний уровень 69. 291000/300000.

Поздравляем. Ваша репутация понизилась на 12. Общее значение: -602. Вы достигли звания «Тварь». Если репутация достигнет отметки в -1000, то у Вас появится второе имя, за которым можно будет скрыть основное.

Поздравляем. В процессе обыска Вам удалось найти 682 золотых, 44 серебряных и 5 медных монет. Ваш навык обыск увеличен на 5%.

11 уровень, 65/100%.

«Не густо», пронеслась в голове мысль. Обыск был основным способом заработка для девушки, что позволяло ей не только купить любое снаряжение на свой уровень, но и почти безбедно существовать в реальном мире. Купить абонемент в лучший фитнесс-зал и полностью обновить мебель в квартире. А на еду и так хватало, да и много ли надо еды молодой худенькой девушке.

Неожиданно, её мысли были прерваны громким стуком двери, которую явно открыли не рукой. А пред её очами предстали те три странные личности, от которых она так шустро смоталась из трактира.

- А вот и она парни! - воскликнул один из них. К сожалению разглядеть их лица у Марии не получалась, будто бы какая-то дымка скрывала их. Девушка и раньше слышала о существовании таких вещей, которые могут скрывать лицо, но для того, чтобы получить такой предмет, необходимо было убить их носителей, которые обычно принадлежали к гильдии профессиональных убийц. Или как они сами себя называли: Чёрные киллеры.

- А вы точно ко мне? - улыбаясь и обнажая клыки мило спросила Мария, так как в душе ещё тлела надежда, что убийцы пришли не за её головой, хотя дорогу она успела перейти многим людям.

- Точно, деточка, точно, - усмехнулся другой, и они разошлись полукругом, беря девушку в импровизированные клещи перед началом боя.

Мария быстро изготовилась к бою, как по мановению волшебной палочки, у неё в руках появилось по тонкому стилету, игриво блистающими на солнце. И на заднем дворе воцарилась тишина. Никто не хотел начинать первым и раскрываться для контратаки. Но вечно так продолжаться не могло. Первыми не выдержали нервы убийц. В девушку полетело сразу три сгустка тьмы, от которых просто несло смертью. Однако Мария не сплоховала, несколько неразборчивых слов и навстречу чёрным сгусткам вырываются крупные капли крови из ладоней девушки. Заклинания встречаются друг с другом и яркая вспышка ослепляет убийц.

- Где эта тварь?! - проорал один из Чёрных киллеров, как только сумел проморгаться.

Мария же, словно испарившаяся, за время вспышки успела уйти в инвиз и спрятаться на крыше трактира, выжидая время для смертельной атаки.

- Она не могла уйти далеко, я её чую, - проговорил другой и все начали заполошно оглядываться по сторонам. Однако увидеть такое они не ожидали.

Словно ниоткуда перед ними появилась полностью раздетая Мария и начала свой завораживающий танец. В то время как настоящая девушка подбиралась к застывшим истуканами убийцам со спины. Рывок, и тело одного из нападавших корчится в конвульсиях, чтобы через секунду упасть полностью выпитым. Ещё минута и с убийцами было покончено, а Мария с трудом уселась на один из трупов, чтобы прочитать системные сообщения и немного передохнуть. Всё-таки, как не сильна она была в магии иллюзии, но держать из так долго и при этом использовать магию упырей очень сложно.

Поздравляем. Вы девятый игрок переживший заказное убийство. Ваша Слава увеличивается на 100. Общее значение: -502. Ваша звание изменилось на «Мелочный ублюдок».

Поздравляем. Вы получили 39000 опыта.

Поздравляем. Вы повысили свой уровень.

70 уровень. 31000/700000.

Поздравляем. Вы увеличили владение магией иллюзий на 65%.

Нынешний уровень 19 5/100%. Звание: кандидат в профессиональные маги.

И если первое сообщение немного огорчило девушку, то вот оставшиеся два настолько порадовали, что она даже не заметила появления на полянке за трактиром нового действующего лица, которое ничуть не стесняясь вовсю рассматривало девушку, которая уже приступила к обыску и как ребёнок радовалась браслету, который создавал непроницаемую для других пелену перед лицом владельца, хотя кроме трёх браслетов ничего ценного у мужчин не было. А вещи она уже давно зареклась снимать с трупов. Уж очень это было не эстетично, а на данном уровне, к сожалению, сами они на месте убитых не оставались.

Эм, уважаемая мадмуазель, - окликнул её голос, так, что она дёрнулась от неожиданности и вовсю уставилась на побеспокоившего её.

Им оказался смутно знакомый мужчина, обладатель приятного голоса, в огромной сиреневой шляпе и ярко красных ботинках.

- Не соизволите ли Вы отвлечься от столь увлекательного и без сомнения полезного занятия как обыск и уделить мне несколько драгоценных минут, - продолжил он.

- Я вас внимательно слушаю, - спокойно ответила девушка и внутренне напряглась готовая к любому повороту событий.

- Позвольте представиться. Марвин, как один небезызвестный, но как я недавно выяснил не очень популярный пессимистично настроенный робот.

- Карма, очень приятно, - вежливо ответила девушка, пытаясь вспомнить, где она могла видеть этого мужчину и слышать про этого робота.

- Взаимно, - изысканно поклонился он, но даже не попытался приблизиться, так и сохраняя дистанцию в примерно десять шагов, - наслышан о Вас дражайшая, наслышан. А увидеть в живую столь увлекательную битву, да ещё с применением считавшейся до этого абсолютно бесполезной магией.

- Мои аплодисменты леди.

- Ближе к делу Марвин,- голосом полным стали сказала Мария и приготовилась к бою. Она не понимала к чему клонит этот мужчина, но его уверенность вызывала некоторые волнения.

- Ближе к делу, так ближе к делу. Если Вы так спешите, то не смею Вас задерживать, однако посмею обратиться с одной. Даже не так, с одним, но очень интересным предложением. Вам, как очень любопытной и деятельной леди это предложение должно показаться очень заманчивым. Надеюсь, что Вы словно усердный Санчо Панса, хотя, конечно, гораздо более симпатичный, кинетесь вслед за мной, будто я Ваш Дон Кихот.

- Марвин, я теряю терпение, - мрачно проговорила Мария, которая до сих пор не поняла к чему клонит этот разговорчивый мужчина.

- Хорошо, хорошо, я почти закончил. Надеюсь вы слышали о предстоящем квесте, с точкой начала в программном королевстве. Так вот, я по доброте своей душевной и разумению своему же, решил собрать небольшую, но очень интересную команду для выполнения оного.

- Слышала, - ответила девушка и задумалась. Нет, конечно, и до неё доходили слухи о предстоящем общемировом квесте, но его подробностей не знал никто, а тут сразу предлагают участие, - и в чём моя выгода? - уже расслабленно спросила Мария готовая к торгу.

- О, дорогая моя, - завёл очередную пластинку Марвин и, наконец, приблизился к девушке, - как говаривал один мой знакомый банкир: «Г'аз пошёл тог'г, то и соглашение пг'идёт!», - аккуратно взял Марию под локоток и повёл внутрь трактира.

Глава 11.

Главный герой.

Я уже далеко ушёл от поляны, которая совершенно неожиданно из места моего импровизированного пикника превратилась в место бойни, но меня всё ещё преследовала мысль, что тот странный парень — Марвин, уже попадался мне на глаза, но я никак не мог вспомнить где именно. Из-за борьбы со своей памятью, которая отказывалась выдавать искомый кусок

воспоминаний, я перестал следить за окружающей меня действительностью и обратил внимание на окружающий мир через очень большой промежуток времени. Природа же вокруг изменилась не просто сильно, а очень сильно. На смену густому, дарящему каждому путнику приятную прохладу лесу, пришла безжалостная степь, со злым, пытающимся всё уничтожить солнцем. Как только я об этом подумал как на меня повесился очередной за сегодняшний день дебаф, а мимо, словно пуля, пролетел курьер с дурацкой палкой.

Вы получили дебаф: «Жареные солнцем» 1 уровня.

Снижение всех характеристик на 1% до тех пор пока Вы не отдохнёте в тени.

Таким жестоким образом игра просветила меня, что клювом нельзя щёлкать не только в реальном мире, но и здесь. Поэтому желательно под палящим солнцем находится в каком-нибудь подобии шляпы, чтобы не напекло голову. Нужно было как-то выходить из сложившейся ситуации, поэтому я не придумал ничего лучше, чем испортить доставшийся мне бесплатно балахон Авиценны. Поток ругательств, который руководил действиями моих рук и топориков длился не очень долго, и спустя каких-то пять минут, я напяливал на себя что-то наподобие платка Тауренов, который покрывал голову полностью, оставляя открытыми лишь глаза. И меня тут же приветствовало системное сообщение.

Поздравляем. Вы создали предмет приспособив ненужную вещь под себя в трудных природных условиях.

Вы получаете достижение Выживальщик 1 уровня. Резист 5% от природных стихий.

Поздравляем. Вы создали самодельный платок Таурена.

50% защита от солнечных дебафов.

+10% к регенерации здоровья.

Прочность 100/200.

Класс: двухцветное.

Это было, на мой взгляд, пока самое приятное достижение из всех полученных мною в игре. Учитывая обстоятельства, в которых я его достиг: сидя посреди степи, окружённый лишь мобами, представлявшими собой различных степных животных, которые вели свою размеренную жизни и не трогали одинокого путника на дороге. Кстати, моими действиями заинтересовался ворон, достаточно большой и упитанный, чтобы признать в нём взрослую особь, которая уставилась на мой новый головной убор

и явно никуда не собиралась уходить. Я не имел не малейшего понятия о том, что привлекло эту гордую птицу. Однако смел надеяться, что это мои постоянные и непрекращающиеся попытки подчинить хоть какое-нибудь существо, наконец, дали результат. В связи с этим я не собирался упускать возможность развить свои магические навыки.

- Здравствуй, умная птица, - вежливо поприветствовал я птицу стараясь влезть ей в голову. Хотя эти попытки и происходили только в моём воображении, но внутри крепло чувство правильности. Чувство, что в данный момент действовать можно только так, а никак иначе.

- Крух, - важно ответил ворон и подобрался ещё на пару шажков ближе теперь рассматривая не мой головной убор, а изображение своего соплеменника на моих доспехах.

Расстояние между нами сократилось до какого-то метра, и если бы я захотел, то птица была бы уже схвачена, но что-то внутри меня яростно сопротивлялось такому развитию событий, предлагая просто подождать. Ломать себя принимая решение мне было не свойственно, поэтому я отдал всё происходящее на откуп ворону. Читал же где-то в реальности, что вороны одни из самых умных птиц. Даже проводился эксперимент. Ворону предлагали кувшин с высоким горлышком наполовину наполненный водой, как в одной известной басне. Вот только ворон был умнее, он брал различные предметы и кидал внутрь кувшина, таким образом повышая уровень воды, а пластмассу и пластик, которые лишь плавали на поверхности потом вылавливал и выбрасывал. А раз в настоящем мире настолько умные вороны, то этот виртуальный индивид должен быть гораздо умнее своего реально прототипа.

И я оказался прав. Через некоторое время ворон совсем осмелел и подобрался ко мне вплотную. Посмотрел на рисунок на доспехах, затем на меня, потом снова на рисунок, затем снова на меня, словно сравнивая, похож или нет. Вывод он сделал неожиданный и резко клюнул меня в руку. Из небольшой ранки потекла кровь, а я первый раз в игре почувствовал боль. На самом деле это был первый случай, когда меня кто-то ранил, даже Палаччу удалось лишь ослабить меня. Ворон же не терял времени даром и окунул в кровь свой клюв, словно пробуя красную жидкость на вкус. Затем кивнул сам себе и спокойно перебрался мне на плечо. В тоже мгновение у меня в голове появилась новая и явно не моя мысль: «Ну здравствуй, хозяин!».

Поздравляем. Вы открыли третье направление телекинетики. Телекинетика переходит на 2 уровень. Для дальнейшего роста развейте каждое из направлений до десятого уровня, после чего

вам откроется четвёртое направление.

Сила магии +1.

"Разговаривающий с животными" - 1 уровень.

Есть шанс в 15%, что Вы сможете поговорить с любым животным.

Администрация ещё раз предупреждает Вас об опасности использования такого вида магии. Приятной игры!

Поздравляем. Вы приручили ворона. Теперь он является вашим фамилиаром. Он также обладает характеристиками, которые надо развивать, однако из-за низкого уровня телекинетики вы пока не можете их видеть. В случае смерти фамилиар восстанавливается в течении 24 часов.

Обрадовали меня системные сообщения, что я не сдержался и вслух обратился к своему только что обретённому питомцу.

- Вот так дела, и как же мне тебя звать умник?

Ворон недоуменно уставился на мой платок, словно прикидывая, есть ли там мозги. Дескать я являюсь его новым хозяином, а значит и имя должен придумывать сам, а не спрашивать советов у бедной птицы.

- Хорошо, тогда нарекаю тебя Хугин. У Одина был такой ворон, а теперь будет и у меня. Переводится как думающий, тебе точно пойдёт.

Ворон важно кивнул и словно стал ещё больше, хотя его вес на моем плече не особенно и чувствовался, котомка точно весила больше. Я был доволен, поэтому натянув улыбку до ушей продолжил свой путь одной рукой придерживая котомку, а второй гладя своего питомца, который от этого только млел. Необходимо было до заката дойти до города, так как спать на природе мне совсем не хотелось, не представляя, что творится в степи ночью.

Однако без происшествий дойти до города не удалось. Буквально через пять минут выскочило очередное системное сообщение.

Поздравляем. Вы привязали к себе уникальные сэтовые доспехи. Теперь их характеристики будут расти вместе с Вашим уровнем.

Что было неожиданным подарком, о котором я совсем не подозревал. Думал, что потеряю одежду после первой же смерти, а тут, такой великолепный бонус, да на ровном месте. На самом же деле, герой этого не знает, но вещи выпадали с человека если только у него была отрицательная репутация до 50 уровня, а вот после, если тебя убили, то всё зависело от убившего. Если его умение обыск было прокачено выше 10 уровня, то он мог снять с трупа, который оставался на месте гибели на двадцать минут,

почти все не привязанные вещи. Однако наш герой об этом не знал, поэтому думал лишь о том как ему повезло, что нарисовался такой великолепный бонус.

Но происшествием было не это, а явившееся сразу за сообщением новые действующие лица, которые появились на дороге словно из под земли. Один прямо передо мной, а второй за спиной.

Они ещё ничего не сказали, а я уже понимал, что без драки не обойтись. Об этом буквально кричала их одежда. Чёрные облегающие тканевые костюмы в стиле ниндзя, которые оставляли открытыми лишь глаза. Понятное дело, что такие люди не будут останавливать прохожих, чтобы уточнить дорогу.

- Привет близняшки, вам чего, в город туда, - указал я рукой в ту сторону, куда собственно говоря и шёл.

- Наглое пошло мясо, - проговорил стоящий сзади, а его соратник продолжил, - быстро снимай с себя доспехи и оружие, тогда мы тебя не убьём, а спокойно голый дойдёшь до города, сам знаешь. Тут недалеко, - закончил он и заржал, так что сразу стало понятно, что отпускать меня они не собираются в любом случае.

- А где гарантии? - расставаться с одеждой и оружием просто так я не собирался, поэтому просто тянул время, думая как избежать смерти, ведь где я воскресну после неё не имел ни малейшего понятия.

- Какие гарантии парень?! Ты не в банке, быстро снимай одежку, а оружие аккуратно и медленно клади на землю.

Глазами ворона Хугина.

«Меня хозяин сперва, и даже брать не хотел. Он думал, лучше б достался олень.Скажу без лишних я слов,что лучший я из воронов», весело напевал про себя ворон рассматривая двоих незнакомцев преградивших им дорогу. Они выглядели странно, по мнению гордой птицы, ведь не всякий уважающий себя мужчина наденет обтягивающее трико. Однако за хозяина ворон ни капельки не волновался, чувствуя уверенность, которая буквально обволакивала его хозяина, который в данный момент о чём-то общался с этими игровыми грабителями и аккуратно снимал с себя перевязь с метательными топориками по максимуму ослабляя крепления. Хозяину нужно было, чтобы я как-то отвлёк людей, появилась мысль в сознании ворона, и он с радостью выполнил настолько просто пожелание. Правда для этого пришлось прикинуться тупым вороном и очень громко каркнуть испугав грабителей, которые на несколько секунд перестали смотреть на перевязь с топорами, откуда никем не замеченные вынырнули два топорика, которые сразу скрыли в

окружающей дорогу высокой траве, а во все глаза смотрели на громко орущего ворона.

Затем грабители же просто поржали над тупым мною, но ничего, хозяин их за это накажет и покажет кто тут умный, а кто туп как пробка. Теперь я в этом не сомневался.

Как только всё оружие оказалось на земле, романтики большой дороги спокойно, даже несколько расслаблено подошли к хозяину и с алчностью в глазах уставились на доспехи и оружие, которые, как они думали будут принадлежать им. Жаль, что у людей нет глаз на затылке. Иначе бы они видели, как к каждому из них плавно подлетает по одному остро наточенному топорику. Эх, как это красиво смотрелось со стороны. Два человека, спокойно грабили третьего, ничего не подозревая о холодной смерти, которая с каждой секундой была всё ближе и ближе.

Однако хозяин почему-то оттягивал этот сладостный момент смерти своего врага, словно ждал какого-то момента. Но, в конце концов, грабители совсем обнаглели и решили сами раздеть хозяина. На этом, по-видимому, его терпение кончилось, и топорики резко ускорившись нашли свои цели в затылках новоявленных игровых грабителей, которые даже удивиться не успели, настолько неожиданно и быстро их слили.

Главный герой.

Поздравляем. Вы нанесли подряд семь смертельных критических удара игрокам. Вы получаете достижение начинающий киллер 1 уровня. Вероятность нанесения неожиданного критического смертельного удара увеличена на 3%.

Поздравляем. Вы вступили на путь телекинетика-убийцы впервые убив игрока с помощью своих уникальных возможностей. Теперь Ваши способности в данном разделе магии растут на 50% быстрее.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 20.

Текущий уровень 9. 87/90.

Поздравляем. Вы получили 1600 очков опыта.

Ваш уровень стал 20!

200/10000.

Вам доступно 40 свободных очков характеристик.

Нельзя сказать, что меня сильно обрадовали всплывшие сообщения, ведь я просто не планировал вставать на шаткий путь киллерства. Да и вообще собирался через строительство зарабатывать как опыт, так и деньги, хотя в голове постоянно крутилась мысль, что нужно стать сильнее, ноя её раньше отгонял как назойливую муху, а теперь не знал, может быть эта мысль была верной.

Кстати обыск ничего не дал, точнее с грабителей ничего не выпало, а снять оружие или одежду у меня почему-то не получилось. Видимо они всё-таки были профессионалами, пошли на дело пустыми. Пусть мне с этого не холодно и не жарко, однако вызывает опасение тот факт, что меня уже два раза застали врасплох. Необходимо было что-то придумывать, чтобы больше не было таких неприятных неожиданностей. И тут мой взгляд упал на заёрзавшего ворона, который почувствовал к чему я клоню. Пора было найти работу моему новому другу.

Объяснение того, чего я хочу от Хугина заняло порядочно времени. Даже солнцу надоело смотреть на мои тщетные попытки что-то растолковать ворону, и оно не спеша стало покидать горизонт. Но и мои попытки не прошли даром. Уже когда стал виден город, Хугин соизволил меня понять и стрелой взвился в небо, предварительно несколько раз подпрыгнув на моём плече. Вознаградила меня и система.

Поздравляем. Ваш навык «разговаривающий с животными» теперь стал 2 уровня. Существует шанс 20%, что животные не только Вас поймут, но и выполнят вашу просьбу.

К счастью, удостовериться в том, насколько хорошо Хугин меня понял случая не представилось, и мы спокойно доковыляли до города не получив ни единого дебафа, что было для меня сюрпризом. Чем ближе я подходил к воротам, тем оживлённее становилось вокруг. Группы людей повсюду истребляли поголовье местных волков и остальной живности.

«Странно, а ведь я так и не убил ни одного моба», -появилась в голове мысль, но быстро была забыта, как только я подошёл к воротам. Высокий деревянный частокол, отбрасывающий весомую тень на дорогу, настраивал на тяжёлый разговор со стоящими на воротах стражниками полностью упакованными в доспехи, частично похожие на готические, с мечами полуторниками, удерживаемыми на плече. По крайней мере, такая охрана заслуживала уважения, особенно после того, как один из них мечом преградил мне вход в город.

- Цель визита?! - прогрохотало из-под шлема.

- Передать посылку, - честно ответил я.

- Кабатчику? - утвердительно спросил охранник.

- Да, - несколько замялся я, думая, откуда обычный охранник об этом знает.

- Нас предупреждали, вот ваш пропуск, проходите, - протянул охранник мне какой-то клочок бумаги с одним единственным словом «Пропуск», и только после того, как я его принял, меч передо мной освободил проход в город, а перед глазами возникла надпись: «Добро пожаловать в вольный град — Безымянный

город».

Город сразу же оглушил меня обилием различных звуков, от чего я почти отвык за день ходьбы по не пользующейся популярностью дороге. Здесь же все куда-то бежали, что-то предлагали, о чём-то кричали, звали в какое-то подземелье. Жизнь в городе кипела, даром, что вход был по пропускам, хотя вполне возможно, что внутрь пропускали за определённую плату. В таком хаосе найти трактир самостоятельно не представлялось возможным, поэтому пришлось возвращаться к страже на воротах, благо отошёл от них я всего на несколько шагов, и спрашивать путь до нужного мне здания. И стражники оказались на диво разговорчивыми, несмотря на свой грозный вид.

В результате я узнал, что трактир находится на другой стороне города, и чтобы до него добраться нужно просто идти по центральной улице никуда не сворачивая, а прямо перед воротами, точнее справа от них и будет стоять нужное мне здание. Да, на словах всё звучало идеально, вот только стражники забыли уточнить, что центральная улица извивается подобно сумасшедшему километровому питону, а каждый новый изгиб встречает тебя очередной порцией магазинчиков, над которыми расположены бойницы для лучников.

Вообще, город впечатлял. Нет, он не был величественным и уютным, словно Ретлония, здесь всё было наоборот. От города, зданий, которые я проходил, так и веяло скрытой угрозой. Даже создавалось впечатление, что ты каждую секунду находишься под прицелом и любое твоё движение может быть истолковано неверно, после чего меня как подушечку для иголок утыкают стрелами.

Центральная площадь встретила меня настолько сильным гвалтом, что пришлось даже попятиться назад, чтобы уши смогли привыкнуть и только спустя долгую паузу, наконец, ступить на обтёсанный тысячами ног камень площади. Она была совсем небольшой, на ней максимум бы уместилось две тысячи человек, но вот ощущения, которые она вызывала, приятными назвать были никак нельзя. Площадь окружали сплошь каменные двухэтажные здания с узкими бойницами, в которых то и дело что-то блестело. Не хотелось давать волю своей фантазии, но казалось, что за стенами этих зданий несут караул сотни лучников, готовых тебя расстрелять в любой момент. Даже ворон а моём плече, до этого почти подававший признаков жизни, зашевелился, словно прося меня побыстрее покинуть площадь.

И я уже собирался это сделать, как заметил в центре оной большую клетку, вокруг которой стояло шесть стражников с ног до головы закованные в доспехи. Игроки то и дело за чем-то

подходили к ним, клали в мешочек на поясе монеты, затем подбирали с земли камни и бросали в клетку. С моего места было не видно в кого именно они бросают, поэтому пришлось подобраться поближе.

Увиденное меня просто ошеломило. Внутри клетки стояли красивые девочки, одетые во что-то напоминающее ночные рубашки. Но они не плакали, а корчили рожи и словно портовые грузчики обзывали игроков. Причём ладно бы только тех, кто безрезультатно, постоянно промахиваясь кидал в них камни, но и простых зевак. Теперь было по крайней мере понятно из-за чего тут собралась толпа игроков, жаждущих наказать маленьких засранок за обзывание.

В этом был какой-то смысл, но я никак не мог ухватить его суть. Да, игроки отдавали за каждый камень по одному серебряному, но ведь никто не попадал, неужели не видно. И только тут я соизволил обратить внимание на выскочившее недавно системное сообщение.

Поздравляем. Вы только что на деле постигли один из пассивных навыков телекинетики, а именно, ментальная защита от магии иллюзий.

Существует шанс 99%, что Вы просто проигнорируете данный раздел магии.

Если Вы желаете увидеть иллюзию, то не смотрите на объект прямо, а используйте периферическое зрение.

Администрация игры поздравляет Вас с весьма успешным ознакомление с опасной ветвью магии и желает всяческих успехов в игре, предупреждая в последний раз об аккуратности в использовании данного раздела магии.

Сообщения вогнали меня в ступор. Такого интересного эффекта в данной магической ветви я никак не ожидал, а вот последнее предупреждение меня несколько озадачило. Нет, с одной стороны оно было вполне обыденным, но только сейчас я начинал понимать на что способен игрок с хорошо прокачанными навыками данной магии, и это пугало. Однако отступать мне было некуда, поэтому решил просто не светить своими возможностями. Я всего лишь мирный начинающий градостроитель, а грабители на дороге вряд ли успели что-то понять.

Так что, выбросив эти размышления из головы, снова сфокусировался на клетке. Только теперь не глядел прямо на неё, а улавливал происходящее в там лишь краем глаза. Несколько первых секунд ничего не происходило, а потом я увидел тоже, что видели остальные.

Оказывается на клетке висела небольшая табличка с

тщательно выведенной надписью: «Уплати серебряный и кинь камень во врага рода людского». А собственно в клетке и был тот самый враг в количестве трёх штук. Это были большие рогатые демоны что ли. В общем те монстры, которых обычно рисуют как отродий ада. Только вот в иллюзии игроки неизменно попадали по этим существам, что вызывало крики боли, а затем поток площадной брани, которая словно снайперская пуля попадала в сердце каждого, кто стоял от клетки в пятидесяти метрах. Так я понял, что иллюзия воздействует не только на глаза, но ещё может внушать чувства, а это было страшно. Поэтому я напрямую посмотрел на клетку, чтобы рассеять злосчастную иллюзию и стал думать, как испортить настроение этим улыбающимся девочкам весело уклоняющимся от камней осыпающих бранью игроков. Просто нельзя было оставлять происходящее здесь без какого-либо наказания. Нет, я не был поборником чести или кем-то подобным. Но мне стало жалко простых людей, игроков, который подвергали влиянию магии. Понятно, что многие из них в игре кинули камень и в девочек, а не отродий ада, но такой наглый обман мне не нравился.

План в голове созрел достаточно быстро, и судя по успокоившемуся ворону, тому план тоже нравился, хотя как он узнал о чём я думаю? Не знаю, но почему-то уверен, что ворон был в курсе всего, что происходило у меня в голове.

Глаза нашли шесть небольших камушков, валявшихся совсем рядом с клеткой. Буду рассматривать это как очередную тренировку. Но перед этим распределил свободные очки характеристик и посмотрел на полученный результат, отправив по десять очков в силу духа, силу магии, скорость магии и живучесть.

Общие характеристики:

Сила: реальная + 21% Вы можете поднять вес 115кг.

Выносливость: реальная + 17%

Магическая выносливость = (Сила магии + скорость магии + сила духа)*10 = 960.5мп.

Сила магии: 35 + 3% = 36.05

Скорость магии: 30

Скорость восстановления магии: 9.6мп/1мин.

Сила духа: 30

Ловкость: реальная + 10%

Уклонение: +1%

Восприимчивость: 0

Живучесть: 340 = (400хп), регенерация здоровья за счёт достижения: +10%

Слава: 15

Харизма: 10
Манипулирование: 10
Сила воли: 0
Рефлексы: выше нормы(определено капсулой)
Внешность(привлекательность): 0
Скрытность: 12(10) + 2%
Скорость: + 2% к реальной.
Защита от физических атак: 103(100)
Сопротивление магии жизни: 0
Сопротивление магии смерти: 0
Сопротивление магии стихий: 5%
Сопротивление магии разума: 0
Сопротивление магии духов: 5(расовый бонус)
Сопротивление магии тени: 0
Сопротивление магии божеств: 0
Сопротивление магии природы: 5%
Сопротивление ядам: -20%

Я не знал насколько это сильные статы для двадцатого уровня, но всё равно был доволен, так как буквально физически ощущал прибавившуюся силу физическую и силу магическую, а посему сразу принялся за осуществление своего плана, теперь полностью уверенный в себе, что смогу удерживать в воздухе сразу шесть предметов. Мгновение сосредоточенности и вот камни, послушные моей магии чуть-чуть оторвались от земли. Я почувствовал, что из меня толчками уходит манна. Причём уходит слишком быстро, а значит нужно было как можно скорее метать камни в цель. Ещё одно усилие, которое съело всю оставшуюся манну и камни, выпущенные словно из пращи, достигли своей цели, ударив кого в живот, а кого просто в ногу. Я целился так, чтобы не нанести девочкам увечий и не знал, каким будет результат моей маленькой мести. Девочки же просто заплакали от боли, а по вытянувшимся лицам игроков, и замершим в руках бросающих камням, я понял, что иллюзия рассеялась. На площади воцарилась гробовая тишина, прерываемая лишь плачем девочек и топотом пребывающей к данному месту стражи.

Я же спокойно улыбнулся, погладив Хугина по голове и пошёл в сторону трактира. Настроение поднялось до заоблачных высот, но не от того, что я несколько секунд назад можно сказать избил девочек, а от того, что у меня получилось не только удержать в воздухе шесть камней, но и швырнуть их с достаточной силой. Пусть после этого и осталась всего сотня манны. Но я воочию видел насколько стал сильнее по сравнению с первым днём в этом мире. А чем я сильнее, тем больше шансов

принять участие в том квесте и найти брата.

Трактир меня встретил тишиной и спокойствием, которое резко контрастировало с хаосом, творившимся на улицах этого странного города. К сожалению, историю поселения, которая высвечивается при первом входе в город, я по своей глупости пропустил, и теперь ничего не остаётся как собирать информацию по крупицам. Хотя в данный момент меня больше интересовала вкусная еда и сдача одного из висящих квестов.

- Добрый вечер, - уверенно поздоровался я с маленьким человеком, кожа которого была слегка жёлтой. Кроме него в зале никого не было, поэтому и у меня особых вариантов с кем здороваться не было.

- И тебя не хворать человек, но не вовремя ты зашёл, на заднем дворе смертоубийство затеялось, и все посетители разбежались. Шёл бы и ты отсюда, - и потому как он это произнёс, я понял, что это точно не шутка, однако уходить некуда не собирался и взял быка за рога.

- Мне поручили кое-что Вам передать, - сказал я и достал из котомки конверт, положив его на стойку рядом с кабатчиком.

- Отлично, - улыбнулся мужчина быстро убирая конверт со стола, также быстро, как я сообщение о выполненном квесте - а не ты ли сложил Храбомиру камин? - резко перешёл он на другую тему.

- Я, - смысла отпираться не было, а узнал он это скорее всего от курьера, которые всю дорогу до города проносились мимо.

- Вот так удача, - потёр он руки, - а возьмёшься мне баньку сложить на заднем дворе?

-Зачем же Вам в такую жару да банька? - удивился я, так как дневной переход и полученный дебаф всё ещё оставались в моей памяти.

- Так впереди ж зима! - веско заявил он и продолжил, - а зимой знаешь какие морозы? Поэтому банька нужна обязательно. Берёшься?

- Один я вам её и за месяц не выстрою, - привёл я ещё один аргумент.

- А зачем один? Всё будет чин по чину, я же вижу, ты уже не простой человек. Выделю сумму, наймёшь рабочих. Пусть никто не говорит, что достопочтенный кабатчик Ильнур не умеет вести переговоры и ценить людей за их умения.

- Хм, и в чём состоит Ваше предложение?

Вам предложено задание: «Сложить баньку для барина».

Класс: уникальное.

Условия выполнения: построить баню на заднем дворе кабака(трактира) за две недели.

Срок выполнения: две недели, начиная с завтрашнего дня.

Награда: 150 золотых.

Повышение репутации с кабатчиком Ильнуром. Все трактирщики узнают вас в лицо. Опыт: 10000 + бонусы за вариативное исполнение.

Штраф: ухудшение репутации со всеми трактирщиками.

Вы получите достижение: «Да плюнет в его чашу каждый входящий», в трактирах вам будет подаваться еда с отрицательными характеристиками.

Принять/Отказаться.

- Всё хорошо достопочтенный Ильнур, однако не прояснён вопрос с материалами и деньгами для рабочих, не за свой же счёт мне их нанимать.

- Понимаю, Фёдор Конь, тогда добавим один пункт в наше соглашение, - ничуть не смутился от того, что его поймали на обмане Ильнур и предложил новый вариант задания, в котором добавился один пункт. На постройку бани Вам будет выделено тысячу золотых.

- Уважаемый Ильнур, - снова обратился я к трактирщику, так как не зная цен боялся попасть впросак, - а вы точно хотите баньку, а не махонький сарайчик?

- Чёрт языкастый, -с досадой проговорил хозяин кабака, - уговорил, даю две тысячи золотых на материалы и ещё пять сотен на рабочих, но учти, - убрал он улыбку с моего лица,- если выйдешь из бюджета или наймёшь плохих работников, то пойдёшь ко мне в кабалу.

Вам предложено задание: «Или банька тёплая или кабала грустная».

Класс: зависит от исполнения(уникальный либо легендарный).

Условия выполнения: построить на заднем дворе трактира баню за две недели уложившись в бюджет.

Срок выполнения: две недели, начиная с послезавтра.

Награда: 300 золотых.

Повышение репутации с кабатчиком Ильнуром.

Все трактирщики узнаю вас в лицо.

Опыт: 20000+ бонусы за вариативное исполнение.

Штраф: ухудшение репутации со всеми трактирщиками.

Вы получите достижение: «Да плюнет в его чашу каждый входящий», в трактирах вам будет подаваться еда с отрицательными характеристиками.

Месяц кабалы у кабатчика Ильнура с понижением на это время всех характеристик на 99%.

Принять /Отказаться.

В этот раз меня устраивало всё, кроме кабалы, попадать в которую я никак не собирался, а посему со спокойной душой принял задание, на свою голову забыв заранее оценить место будущей стройки. Но тогда мне это даже в голову не пришло. И я, спокойно пожав руку Ильнуру, заказал себе ужин с небольшой скидкой, заработанной ещё у Храбомира, после чего уселся за один из угловых столов, а Ильнур ушёл на кухню.

Казалось бы пора было задуматься, что за разборки происходят на заднем дворе, да и просто выйти посмотреть

задний двор, но в голове уже крутились различные варианты будущей бани. Именно поэтому я пропустил появление в зале моего недавнего знакомца в сиреневой шляпе, ведущего под ручку удивлённую таким поворотом событий девушку в каком-то чёрном балахоне, хотя скорее хламиде, настолько это выглядело ужасно. Ворон на плече тревожно заёрзал, предупреждая об угрозе, которую всем своим существом источала девушка.

- Ты! - вдруг, крикнула девушка, быстро высвободила руку и уселась за мой столик не дожидаясь приглашая, - я чувствую, у тебя моя посылка! - продолжила она таким тоном, что сомнений в том, что кузнец просил передать свёрток именно ей, у меня не было никаких.

Поэтому я быстро достал из котомки свёрток и положил перед этой странной девушкой, рядом с которой уже присаживался Марвин, дотронувшийся до края шляпы в знак приветствия. За столом воцарилось молчание. Я не знал, что говорить и просто ждал ужина. Марвин же внимательно смотрел на девушку, которая шустро развернула свёрток и с любовью в глазах уставилась на два белых стилета. Наши с Марвином лица вытянулись, но вопрос задать решился только он.

- Мария, драгоценнейшая из моих будущих соратников. Будь столь милостива и добра. Сжалься над презренными мужланами и открой сию тайну. Как оружие, предназначенное для ночи чёрной может быть столь белым? - показалось, что девушка, которую оказывается зовут Мария, не услышала вопроса, однако, через несколько секунд. В тот же момент, когда трактирщик принёс мой заказ, она заговорила.

- Это уникальные парные стилеты «Тюльпаны». Одна из их способностей — способность менять цвет, в зависимости от желания владельца, - ответила она нам, а затем попросила Ильнура и ей принести что-нибудь перекусить, чем ещё раз удивила Марвина.

-Дражайшая, не Вы ли только что плотно перекусили как здесь, так и на заднем дворе? - учитывая то, насколько ёмко был сформирован вопрос, я понял, что Марвину действительно интересно.

- Одно другому не мешает, - расплывчато ответила Мария и улыбнулась, обнажая клыки.

И тут до меня дошло, чем была вызвана реакция Хугина при её появлении в зале, и что имел ввиду Марвин, задавая свой вопрос. Понять я не мог лишь одного. Почему они всё ещё не ушли, оставив меня в одиночестве, но и ответа на этот вопрос не пришлось ждать долго.

- Раз уж здесь не только вы, многоуважаемая Мария, -

завуалированно начал Марвин, уверенный, что его никто не перебьёт, так как мы с удовольствием поглощали вкуснейший ужин, - но и вы, мой удивительный друг. Конечно, я никак не планировал говорить в столь интересной кампании, однако, раз возникли обстоятельства, то обязан. Обязан поздравить вас со вступлением в мою команду, - я удивлённо взглянул на Марию, но та не проявила никакого беспокойства, а спокойно ела, потому мне ничего не оставалось, как дослушать оратора.

- Да-да, вы не ослышались. Я — Марвин Мифологизированный собираю команду для участия в одном незначительном мировом квесте. И мы, словно трое в лодке, не считая ворона. Ворона? - его взгляд остановился на Хугине, замер на несколько секунд, а затем словно унёсся в заоблачные дали, - да, именно ворон. Преодолеем любые невзгоды и преграды, хотя сначала, нам придётся выиграть местный турнир, но это же такие мелочи, да, соратники мои?

На этот раз удивилась Мария. Я же просто сидел и наслаждался едой, заодно избавляясь от высветившего сообщения о сданном квесте.

- Какой турнир? Ты ничего не говорил о турнире? Зачем? - завалила она вопросами улыбающегося Марвина.

- О, всё проще простого, моя дорогая упыриха. Победители турнира в той или иной категории получают специальные колечки, которые дают возможность попросить аудиенцию у короля, хотя какой он король? У главной программы в управляемом программами государстве. Иначе, попасть к его величеству будет тяжко, очень тяжко. Я бы даже сказал, что не в наших средствах, ведь нет среди нас ни одного богатого буратино.

- С этого надо начинать, - спокойно произнесла девушка и вновь занялась едой.

- А что за турнир? - это не утерпев спросил уже я.

- О. Мой дорогой Фёдор Конь. Или лучше просто Федя? Или просто Конь? Нет? Ну не очень то и хотелось. Так вот, - он прокашлялся прочищая горло, - турнир сей дюже сложный и длится долго, ведь участников в нём просто тьма, и перед тем как он начнётся пройдут отборочные битвы. И потому, что шанс на выигрыш не велик, я предлагаю следующую схему. Участвуем не просто по одному на выбывание, а сразу в нескольких категориях, благо это не запрещено. И други, уровень ваш подскажите, а я назову вам свой.

- Двадцатый, - спокойно произнёс я сыто откидываясь на спинку стула после вкусного ужина, который однако не дал никаких бонусов.

- Семидесятый, - вслед за мной ответила девушка, как-то странно при этом поглядывая то на меня, то на Марвина.

- Прямо-таки тютелька в тютельку. Я с вашего позволения ношу гордый сто десятый уровень, а это значит, что мы проходит в категорию сражения тройками до двухсотого уровня. Двойками до сто пятидесятого и сотого. Хотя с одиночными повезло лишь Фёдору. Он участвует в турнире до двадцатого уровня. Вы, драгоценнейшая Мария, до сотого уровня. Я же многострадальный до сто пятидесятого. Хотя, на моё счастье, не так уж много игроков выше моего уровня примут участие в сём турнире.

- Эм, Марвин, а это не слишком? - спросила девушка, тоже благополучно покончившая с ужином.

- Да, и какой от меня прок в парах и тройке? - это уже я подал голос.

- Эх, други мои. Пока вы кушали, да насыщали утробы свои сей дивной пищей, я усердно думал. Турнир начнётся через неделю, а посему у нас полно времени для тренировок. И вот там-то я надеюсь ответить на все ваши вопросы. И ещё один несомненный плюс данного турнира. На время его ваш опыт замораживается, а вот по окончанию, если нам удастся выиграть, повышается очень даже хорошо. Начнём тренировки завтра на заднем дворе сея гостеприимного кабака?

- Согласна, - после небольшой паузы ответила Мария.

- У меня квест висит, поэтому я присоединюсь к вам только после обеда, - сказал я.

- Квест? - переспросила девушка, - откажись, турнир важнее.

- Не могу, на класс завязан, - не согласился я с девушкой.

- А что за квест? - коротко, в несвойственной ему манере спросил Марвин.

- Баньку построить на заднем дворе за две недели, - честно сказал я не став врать, так как с этими людьми похоже будет связано моё будущее.

- Ого, - протянула девушка, - это что за класс-то такой?

- Меньше знаешь, крепче спишь, - ответил за меня Марвин и попрощавшись с нами ушёл на второй этаж кабака, по-видимому, спать. Следом ушла и Мария, которая ещё раз попыталась выведать мой класс, а после неудачи удалилась, предварительно одарив меня таким взглядом, словно я вкусный муравей, у которого не удалось откусить кислую попку.

Мне тоже ничего не оставалось, как удалиться спать, но перед этим пришлось подойти к Ильнуру и оплатить комнату на две недели вперёд. После чего подняться на второй этаж, открыть

несколько проржавевшим ключом маленькую комнатушку, весь интерьер которой составляло пыльное окно, огромный сундук в углу и маленькая кровать. Хмуро улыбнуться и завалиться спать.

Глава 11.

Утро встретило меня криком петуха и непривычной обстановкой вокруг. Вчера, придя в комнату, я сразу завалился спать, даже не обращая внимания на обстановку вокруг, а посмотреть бы стоило. Эта комната разительно отличалась от остальных виденных мною в игре. Вместо стандартного набора: сундук, маленькое окно, шкаф, кровать. Передо мной предстал самый настоящий люкс игрового мира, хотя вчера за комнату я отдал сущие копейки. Огромное окно с видом на задний двор, сквозь которое лениво светило ещё не до конца проснувшееся солнце, освещавшее всю комнату, которая оказалась просто огромной, а выкрашенный в светлые тона стены и потолок только добавляли пространства. Большой сундук в углу, выглядел не просто как ящик, а как произведение искусства. Огромная кровать с резным деревянным изголовьем. Несколько картин с пейзажами игрового мира, а также ещё неприметная комнатка за еле заметной дверью. Где нашлась большая ванна, больше похожая на джакузи. Даже Хугин нашёл себе место, заняв место на шкафу и не желая просыпаться, чтобы присоединиться ко мне за завтраком.

Одним словом, я был несколько ошарашен, поэтому не откладывая в долгий ящик, быстро оделся, в этот раз на каких-то рефлексах скинул с себя одежду перед сном. Наверно почувствовал себя в реальном мире. На фоне усталости вполне возможно, но вот чем-то это меня пугает. Однако сейчас важнее разобраться с комнатой. Скорее всего я перепутал комнаты и ввалился не в свою, а значит, занял чьё-то место. Не порядок, в общем.

Ильнур встретил меня радостной улыбкой и вкусными запахами из кухни. Чем дольше я нахожусь в виртуальной реальности, тем с большим удовольствием ем местную еду. С такими темпами скоро захочется чего-нибудь ещё.

- Здравствуй, Фёдор, завтрак? - вежливо встретил меня трактирщик.

- Безусловно, пахнет очень вкусно, но у меня к вам вопрос, - ответил я и не успел продолжить, как меня прервал Ильнур.

- Да, Фёдор, это ваша комната, - кивнул он, - так сказать, лучшая комната для работника, а сейчас присаживайтесь завтракать, - закончил он разговор и ушёл на кухню. Так что мне ничего не оставалось, как сесть за один из свободных столов и дожидаться своего кушанья.

За время ожидания ничего не изменилось, трактир всё также оставался пуст, поэтому вкуснейшей ароматной кашей и кофе с мягкой сладкой булкой я наслаждался в одиночку. Даже Ильнур не составил мне компанию, а умчался на рынок закупать продукты.

Оказывается кухня трактира открывается только к обеду, а для меня сделали исключение. Вот что значит прокаченная репутация с работниками половника и кастрюли. Не спеша допив кофе получил неожиданный баф от еды.

Вы получили баф +5% ко всем основным характеристикам на срок в часа. Кушайте хорошо и будете здоровы. Вы повысили достижение Гурман до 2 уровня.

Искренне наслаждаясь едой есть шанс 10% получить неожиданный баф.

Поэтому, с отличным настроением я пошёл на задний двор, осматривать место будущего строительства. Задний двор оказался большим, даже очень большим. На нём отсутствовали хозяйственный постройки, зато всякого мусора было полно. Различные отходы от приготовления еды, ветки, строительный мусор, хватало всего. Но главным было то, что двор был обнесён высоким сплошным деревянным забором, то есть с улицы никак не просматривался, поэтому без ущерба для посетителей будущей бани можно было выкопать небольшой водоёмчик для купания.

Однако сейчас было важно не это. Поверхность земли была почти идеально ровной, а участок квадратным, поэтому передо мной встало сразу два вопроса: где ставить баню и, собственно, в какой стилистике её строить, а также не мешало бы проверить какой здесь тип грунта.

Во-первых, по границе участка нужно посадить плотную стену деревьев, каких решу потом, но для создания атмосферы это необходимо. Во-вторых, необходимо выкопать будущее озерко. В-третьих, выкопать место под фундамент для бани. Но тогда возникает вопрос: куда девать землю? Хотя, если сохранить стилистику сказочного леса и таинственной опушки посреди оного. Всё это будет резко контрастировать с окружающим миром, жестокой степью. Значит должны быть вечнозелёные деревья.

Пока же рабочие будут выкапывать ямы определю тип грунта, а затем, собственно, и закуплю все необходимые материалы. Надеюсь, что денег хватит.

Пока изображал статую, в игру чуть ли не одновременно вошли Мария и Марвин, которые появились на заднем дворе, и, глядя на них, мне в голову пришла нестандартная идея.

- Доброе утро, - весело поздоровался я со своими

соратниками, чем вызвал их беспокойные взгляды, которые они сначала бросили друг на друга, а затем в удивлении уставились на меня, так ничего и не ответив.

- Вы же владеете магией? - продолжил я.

- Конечно, - за двоих ответила Мария, а Марвин же с утра, судя по всему, был не очень настроен на разговоры.

- А она разрушительная?

- Смотря... - начала говорить Мария, как её прервал довольный голос Марвина.

- Фёдор, перестань разводить девушку на помощь, просто скажи, что нужно. И если будет в наших скромных силах, то мы, со своей стороны, соблаговолим тебе помочь.

- Хорошо, - я ничуть не смутился сказанному, так как был уверен, что кто-нибудь из них точно догадается, - нужно организовать две ямы, правда, определённой формы. Справитесь?

- Нет, - быстро ответила Мария, - у меня все заклинания прямого воздействия на живых, даже взорвать землю нечем, - я уже было расстроился, видя и молчание Марвина, но тут он заговорил.

- Понимаешь в чём дело, мой дражайший друг, я никак не хотел рассказывать обо всех гранях моей уникальной личности, но раз уж это так важно для моего друга, то я, пожалуй, могу немного вам помочь, так как совсем чуть-чуть, хотя и на достаточном уровне, владею как магией земли, так и магией природы. В связи с чем у меня возникает лишь один вопрос, - Марвин выдержал мхатовскую паузу и продолжил тяжело вздохнув — когда начинать?

- Через пять минут, - быстро ответил я и не надеясь на такую удачу, задавая столь важный вопрос. Пришлось в спешке искать колышки и нить, чтобы хоть как-то обозначит размеры бани и озерка. И если на колышки сгодился строительный мусор, то нитки пришлось брать у Ильнура.

Пока бегал туда-сюда успел обдумать размеры будущих объектов. Озерцо решил делать порядка двух метров глубиной и овальной формы со сторонами около трёх-четырёх метров. Баню же решил делать двухуровневую. Первый, собственно, главный уровень поместить под землю, а второй, то есть предбанник оставить сверху. Поэтому строение задевалось непростое и слишком большим его делать точно не стоило. Решил, что на втором уровне будет всего два помещения: комната отдыха и парная, чьи размеры подогнал под максимальное количество людей, которые она смогла бы вместить. Таким числом я выбрал цифру двенадцать. Парная тогда выходила шесть на четыре, а комната отдыха десять на шесть. Предбанник же планировался

размером четыре на пять, чтобы там могли оставить вещи все гости. К тому же там планировалась лестница вниз, поэтому места должно быть с запасом. В глубину же пришлось рассчитывать гораздо больше.

Стоп. В голову пришла другая идея. И я быстро вернулся к Марвину, который не стоял всё это время без дела, а разминался вместе с Марией, спокойно растягиваясь.

- Марвин, а насколько большую яму для тебя выкопать не проблема?

- Хм, достаточно сложный вопрос. С одной стороны выкопать даже сантиметровую ямку может стать огромной проблемой, с другой стороны, выкопать котлован под современный небоскрёб невелика задача. Другой вопрос это необходимость решения данной проблемы.

- То есть любую? - прервал я его словоблудие. Он не ответил, а, видимо, обидевшись на то, что его прервали, просто кивнул.

Я обрадовавшись не стал терять время, а быстро отмерил от кабака порядка трёх метров, от забора по бокам порядка четырёх, а от забора напротив почти шесть. В результате, отмеченной для рытья оказалась территория порядка трёхсот пятидесяти квадратных метров. Я уже говорил, что задний двор у кабака неестественно большой?

- Вот здесь! - удовлетворённо сказал я Марвину рукой показывая на объём работ, - землю оставлять по краям.

- Эм, - посмотрел он на меня несколько ошарашенно, - какой глубины рыть?

- Семь метров! - быстро выпалил я с удовольствием наблюдая за отвалившимися челюстями Марии и Марвина.

- Охренеть, -выдавила из себя Мария, а Марвин очень тяжело вздохнув засучил рукава и приступил к работе.

Надо сказать его работа производила впечатления. Нет, не было никакого светопреставления или чего-то подобного. Но вот общая картина немного пугала. У задней двери трактира стоял обычный мужчина в сиреневой шляпе полностью сосредоточенный, а перед ним разверзся ад. Тихий и безмолвный. Нарушая все законы физики земля бесшумно выкапывался из очерченной мною территории и аккуратно ложилась по краям участка. Только сейчас я ощутил всю пропасть разделяющую мой двадцатый уровень и уровень Марвина. Хотя до этого совсем не обращал внимания на уровни.

Мария также как и я стояла не жива не мертва. Скорее всего и для неё такая неприкрытая сила была в новинку и превосходила все её ожидания. Чувствую теперь она не будет смотреть на

Марвина как на обычного, но много знающего болтуна.

Сие представление длилось примерно двадцать минут, но за это время мы С Марией настолько прониклись силой Марвина, что теперь точно будем называть его другом, а не просто соратником. Всё-таки, настолько сильного, а главное отзывчивого к другим игрока лучше называть своим другом.

- Готово, - устало произнёс Марвин и присел на землю отдохнуть. По его лицу струился ранее не замеченный мною пот, а руки слегка подрагивали. Но он быстро достал из кармана пару флаконов: синий и красный. Осушил их залпом, поморщившись от вкуса, и встал как будто заново родившийся.

Хотя перед ним осталось доказательство только что продемонстрированной силы, которая никого не оставила равнодушной.

- Отлично, я твой должник, - весело сказал и хлопнув Марвина по плечу спрыгнул на дно новообразованной ямы. Система тут же отреагировала жёсткое приземление списав половину жизни. Хорошо хоть перекатом погасил отдачу, иначе бы показали, что ногу сломал. Настала пора определить, где будет фундамент для бани. Причём фундамент придётся делать ленточным из-за состава грунта.

Мария и Марвин не стали смотреть на мои бесконечные метания и удалились в трактир, как они сказали завтракать.

Я же бойко отметив колышками, где будет располагаться второй уровень бани, прикинул ширину и глубину фундамента, после чего снова пришлось идти за Марвином, который был не особо рад, что снова придётся работать с землёй, а посему сделал мне просто царский подарок.

- Нет, мой друг, так дело не пойдёт. Каждый раз мотаться с тобой ради какой-то ерунды не стоит моего времени, а посему присаживайся, расслабься и наслаждайся. Сейчас я проведу сеанс обучения. Это в новинку и для меня, но как говаривал мой престарелый учитель: «Урод! Учи всех подряд! Чем больше народу выучишь, тем быстрее станешь сильнее! Понял урод!». Хотя приступами доброты он не страдал, это подтверждённый факт.

Марвин ещё долго нёс всякую чушь, а я просто сидел и слушал, чувствуя, что ему надо выговориться, так как от копания ямы он на самом деле очень сильно устал. Причём устал не физически, а морально, что гораздо хуже.

Наконец, спустя долгие пятнадцать минут он замолчал и приказав мне закрыть глаза приступил к обучению меня глупого и никчёмного, как выразилась сидевшая рядом всё это время Мария.

Дальнейшее рассказываю с её слов, так как Марвин и я просто отключились, то есть потеряли сознание на некоторое время.

События глазами Марии.

Этот сумасшедший, но нереально сильный Марвин опять задумал какую-то глупость. Нет, Мария и раньше слышала о том, что знания можно передавать от игрока к игроку, но ни разу не видела подтверждения этого факта в реальности. Обычно, да что уж обычно, всегда игроки бережно охраняют свои тайны, редко кому показывая, а тем более рассказывая о своих способностях. Да, в бою можно узнать многое, но у всех топ игроков есть тайны, смертельно опасные тайны и знания, применяя которые в бою можно убить почти любого игрока.

Но Марвин был другим и Мария не понимала мотивов его поступков, отчего те становились ещё более странными и сумасшедшими. Ну какому нормальному игроку придёт в голову делиться с кем-то своими знаниями в игре, только полному психу.

Однако он оказался не просто психом, а предводителем всех психов населяющих данную игру. У девушке в голове не укладывалось, кем надо быть, чтобы передавать знания напрямую, а не через обучение.

Нет, такое было вполне реально, но вот последствия были непредсказуемы и администрация игры предупреждала, что после такого способа передачи знаний у игрока может на некоторое время пропасть возможность пользоваться магией.

Марвин приступил к обучению и вокруг их голов возникло зелёное и коричневое свечение, которые сменяли друг друга словно северное сияние. Такое мерцание длилось десять минут, а затем резко прекратилось и Марвин с Фёдором, тоже странным игроком, потеряли сознание.

Рядом с ними тут как тут оказался трактирщик. Ловкими движениями влил в них содержимое какого-то кувшинчика, затем что-то прошептал и психи с тяжёлыми стонами пришли в себя.

Снова главный герой.

Сознание возвращалось ко мне с трудом. В начале вернулось зрение, затем способность чувствовать окружающий мир на ощупь, чувствительность, и лишь потом слух. Голова же как гудела, так и продолжала гудеть. А перед глазами маячили многочисленные системные сообщения.

Поздравляем. Благодаря вашему умению Телекинетика Вы усвоили в два раза больше знаний без ведома своего учителя. Вы получаете достижение: «Прилежный ученик» 1 уровня. Все знаний усваиваются на 10% быстрее.

Поздравляем. Вы овладели магией природы 1 уровня. 0/10.

Поздравляем. Вы овладели магией земли 1 уровня. 0/10.

Поздравляем. Вы овладели магией воздуха 1 уровня. 0/10.

Поздравляем. Вы овладели магией воды 1 уровня. 0/10.

Поздравляем. Вы освоили пять видов магии, за что получаете достижение «Универсал» 1 уровня. +5% к силе магии. Для достижения второго уровня вам необходимо изучить 10 видов магии.

- Охренеть, - шёпотом произнёс я всё ещё с трудом осознавая окружающий мир.

- И не говори, друг, - откликнулся Марвин, - такого я ещё ни разу не испытывал, зато достижение поднял, но сейчас нужно научить тебя чувствовать магию, а потом с заклинаниями сам разберёшься.

- Внимательно слушаю, - спокойно сказал я обозревая наполовину заполненный зал трактира.

- Хорошо, у тебя есть два пути. Первый — простой, пойти и купить заклинания в гильдии и пользоваться только ими. Так поступают семьдесят процентов игроков. Они редко достигают высот в магии, но вот в массовых битвах очень даже хороши, так как используют только свой резерв манны, не тратя моральных и физических сил. У таких игроков ты никогда не увидишь пота, сбегающего по лицу во время использования магии. Другой путь — отказ от заклинаний, то есть устойчивых форм магии. Для того чтобы магичить ты используешь свою силу воли, манну и связь с источником магии. Другими словами, выворачиваешь себя наизнанку каждый раз когда магичишь, зато эффект гораздо лучше, да и просто интересней это.

Я задумался, вспоминая как использую телекинез. Заклинаний у меня нет, это точно, значит не осознанно моё подсознание выбрало второй путь. Это интересно, но я не разу не уставал настолько сильно, насколько устал Марвин. Но и заклинания у меня гораздо слабее, именно поэтому скорее всего была некоторая утомлённость в дороге.

- Второй путь, - чётко произнёс я после нескольких минут раздумий.

- Я и не сомневался, - весело сказал Марвин, - а теперь или в свою яму и постарайся почувствовать землю. Да прибудет с тобой сила, юный падаван!

- Чего? - словно очнулась Мария.

- О подруга дней моих суровых, неужели вы, столь образованная и не по годам развитая девушка, не смотрели такой чудесный фильм из нескольких частей...

Марвин продолжал что-то говорить, но я его не слушал, а как

он и советовал отправился в свою яму. Пора было стать сильнее и овладеть четырьмя видами магии.

Однако мой оптимизм продержался не больше десяти минут, за которые я успел возненавидеть всё вокруг, так как у меня получалось лишь поднять телекинезом несколько комков земли, обрушить на себя гору мусора сверху, но никак не понять источник магии. Поэтому я просто лёг на землю и перестал об этом думать. Нужно было найти свой путь в достижении этой цели. Понять, чем для меня является земля.

В голове сразу стали возникать ассоциации: родящая, жизнь дающая, успокаивающая. Всплыл греческий миф о Гее, индийский о корове. И в моей голове земля из просто поверхности под ногами начала становиться словно живой. Возникло чувство правильности происходящего. И спустя каких-то пять минут я почувствовал её.

Нечто родное, тёплое захлестнуло меня с головой. Оно было настолько огромным и родным, что этому нельзя было сопротивляться, хотелось раствориться в ней полностью, но какая-то мысль не давала покоя мельтеша на грани сознания. Именно она и спасла меня. Сконцентрировавшись на ней, я понял, что мне нельзя уходить сейчас, слишком много дел. И как только я об этом подумал это нечто сразу отпустило мой разум и я осознал себя лежащим на земле и смотрящим в голубое небо, такое родное, что нельзя от него оторвать глаз.

Почувствовал лёгкое дуновение живого ветерка, который звал меня с собой, но в этот раз я не поддался на провокации и полностью контролировал себя. Почувствовал воду, которая была заперта в прогнившей на половину бочке, стоявшей у стены кабака. Она рвалась на свободу, но неуступчивое дерево никак не хотело отпускать свою пленницу, продолжая вечную борьбу и мстя за своих утопших родственников. Прервало это странно чувство системное сообщение, неожиданно выскочившее перед глазами.

Поздравляем. Вы поняли суть четырёх видов магии. Вы получаете достижение: «Смотрящий в глубь» 1 уровня. +10% к скорости магии.

Поздравляем. Вы повысили владение магией земли на 23.

Текущий уровень 3. 23/30

Поздравляем. Вы повысили владение магией воздуха на 15.

Текущий уровень . 15/20

Поздравляем. Вы повысили владение магией воды на 9.

Текущий уровень 1. 9/10

Поздравляем. Вы повысили владение магией природы на 9.

Текущий уровень 1. 9/10

Поздравляем. Сила воли повысилась на 4 пункта.

Вот так полежал. Особенно здорово повысилась магия земли, что было очень кстати, так как сейчас предстояло работать именно с ней. Поэтому пришлось вставать, отряхиваться от пыли, точнее изобразить отряхивание, так как в городе одежда почти не пачкалась. Покончив с ритуалом я уставился на будущий объём работ, потянулся с хрустом в спине и приступил к делу. Почти сразу почувствовал источник магии земли, как будто каждый день этим занимаюсь, и начал не спеша просить землю выкопаться на нужном мне участке. В начале всё шло неплохо, по чуть-чуть уходила манна, самочувствие было нормальным, траншея для фундамента потихоньку, но получалась. Но буквально через десять минут, когда манны стало одна треть от общего запаса мне резко стало хуже.

И если дрожание рук можно было терпеть, то вот то и дело возникающая головная боль, словно тебе в голову вколачивают металлический стержень приводила просто в бешенство, хотелось закончить всё и лечь отдохнуть, но я терпел. Пот ручьями стекал по моему лицу, тело готово было отказать в любой момент, а глаза не видели ничего кроме выкапываемой земли. Манны уже давно не осталось, как впрочем и мыслей. Было только безудержное стремление закончить работу во что бы то ни стало.

Наконец, спустя долгую минуту, когда я дошёл до последнего колышка, траншея была закончена. И моё тело, более не удерживаемое силой воли повалилось словно куль с отходами на землю. Головная боль отступала, а тело переставало дрожать, и как только исчезли цветные круги перед глазами, я смог прочитать выскочившие системные сообщения.

Поздравляем. Вы повысили владение магией земли на 44.

Текущий уровень7. 67/70

Поздравляем. Сила воли повысилась на 6 пунктов.

Поздравляем. Сила воли достигла 10 пунктов. Теперь вы можете пользоваться магией и после окончания манны.

Сообщения меня порадовали, особенно сила воли. Пусть это было невероятно тяжело, однако я знал к чему стремиться. Перед глазами до сих пор стоял Марвин и то, как он легко выкопал столь большую яму. А раз есть к чему стремиться, значит надо обязательно тянуться.

Как и в прошлый раз легко выбравшись из ямы с помощью топоров, кои использовал как альпинистское снаряжение, не дождавшись никаких достижений вошёл в кабак. Он просто ломился от народа, но Марвина с Марией нигде не было, поэтому я решил пойти на рынок закупить материалы для фундамента и нанять рабочих для постройки бани. Правда пришлось

отлавливать в толпе вечно куда-то спешащего Ильнура, чтобы узнать куда собственно говоря идти, но это не заняло много времени. И уже через десять минут я стоял перед очередным торговцем.

К сожалению, быстро найти необходимое не получилось. И пришлось обойти почти весь рынок перед тем как встретить нужный мне товар.

- Гутен мореген, майне друх! - с улыбкой от уха до уха приветствовал меня торговец.

- Здравствуйте, у вас есть, - я начал загибать пальцы, чтобы не запнуться, - цемент, песок, гравий, достаточно тонкие железные прутья, сухие, срубленные в самом саку брёвна дуба, лиственницы и ели, - к тому времени как я закончил, лицо торговца изменилось до неузнаваемости.

Нет, нельзя сказать, что оно стало другим, но вот блеск, появившийся в больших голубых глазах выдавал торговца с потрохами. Отдельно надо сказать про его внешность, так как она разительно отличалась от остального контингента рынка. Если все вокруг предпочитали ходить в халатах и небольших шапочках, то он был одет как средневековый европеец. Высокие чёрные кожаные сапоги, белые лосины, которые в нашем мире одели бы только танцоры балета, белая же рубашка с жабо и огромными манжетами и настолько сильно накрахмаленным воротничком, что создавалось впечатление, что торговец смотрит на всех свысока. На рубашку был небрежно накинут китель, который эффектно дополняла турецкая сабля на боку. Открытое европейское лицо, тщательно выбритое создавало бы серьёзное впечатление, если бы не полный раздрай в волосах.

- О, майн друх, эст', фэс' тофар эст'! - радостно воскликнул он.

- Отлично. Мне необходимо много: двадцать один кубический метр цемента, около ста прутьев для опалубки, а обо всё остальном потом.

- Майне имя, Герд, давайте состафит' контракт! - предложил торговец после небольшой паузы.

- Что за контракт? Если вы найдёте ещё рабочих на весь процесс, то готов рассмотреть ваше предложение Герд. Меня зовут Фёдор Конь, - в этот раз пауза длилась дольше, но по глазам Герда я видел, что у того есть всё необходимое.

- Фётор, рассказитэ о том, чтто фи будэте строит', чтобы йа мок оценит' количестфо работ.

- Ну слушай, - согласился я с его требованием, - баня с двумя помещениями: парная размером шесть на четыре и комната отдыха десять на шесть, а также предбанник четыре на пять, который будет несколько своеобразным, однако в фундамент его

необходимо включить. А также крыша с дополнительными укреплениями и камень для сторожевой башни в десять метров в высоту.

- Ох, - схватился за сердце после услышанного Герд, - мне нужно думат'.

- Карашо, - волнуясь продолжил он через несколько минут, которые я потратил на любование его товарами, - Фи отфодити минйа на мисто строики и там ми ришайим контракт!

- Договорились, - я пожал протянутую руку и мы вместе отправились к моей яме. Однако предварительно Герд оставил какого-то паренька управляться с прилавком вместо себя.

Однако быстро дойти до трактира не получилось, так как меня привлекло очередное столпотворение на центральной площади. И как и в тот раз толпа мешала разглядеть происходящее.

Пришлось попросить Герда немного подождать, а затем устремиться в самую гущу толпы и быстро работая локтями добраться до первого ряда, чтобы там просто остолбенеть. Я ожидал чего угодно, но не такого.

В окружении толпы людей стоял немного нескладный мужчина в поношенной, но добротной одежде: серых брюках, обрезанных до голенища коричневых сапогах, серой рубашке с закатанными рукавами и в ковбойской потёртой шляпе, которая закрывала половину лица.

В руках человек держал гитару, на которой, собственно говоря, и играл. Именно его и собрала такую кучу народа вокруг. Не могу отнести себя к знатокам музыки, но он играл нечто невообразимое. Мелодия подхватывала тебя точно вихрь звуков и уносила в далёкие сказочные миры. Неожиданно возникли тревожные нотки, словно кто-то чужой пришёл в нашу мелодию и пытается её отобрать. Начинается борьба, схватка не на жизнь, а на смерть. Одни ноты пытаются убить другие, будто лишь в войне они найдут покой. Но вдруг появляется третья сила, могущественная словно Боги, которая мирит ноты. Начинается пир, безудержное веселье. Вот уже мелодия не может устоять на ногах от выпитого, она заплетаясь идёт к кровати, чтобы уснуть. Резкое падение на кровать и тишина.

Замерла и толпа игроков, чтобы осознать услышанное, чтобы через несколько секунд разразиться оглушительными аплодисментами и наградить исполнителя монетами различного достоинства, которые летели в шляпу, заботливо уложенную перед исполнителем такой чудесной музыки.

На вас наложен баф «Понимающий слушатель» +10% к силе магии на один час.

На вас наложен баф «И в музыке покоя нет». Выносливость увеличена на 10% на один час.

На вас наложен баф «Ушёл в другой мир. Не беспокоить». +30% к физической защите на один час.

Только теперь мне стала понятна образовавшаяся вокруг него толпа. Получить такие бафы за сущие копейки, пусть всего на час, но это было невообразимо круто. А уж удовольствие от его игры невозможно было описать простыми словами. Неожиданно мне в голову пришла несколько безумная идея. Марвин собирает команду, но три человека это откровенно говоря мало, а посему.

- Здравствуйте, - поздоровался я с музыкантом, подойдя к нему на расстояние около метра, чтобы не входить в личностное пространство и не нервировать почём зря.

- Добрый день, - поздоровался со мной неожиданно хриплый голос музыканта, - чем могу быть полезен?

- Честно говоря многим, - начал говорить я, но музыкант меня перебил.

- Ни в какие ордены и гильдии вступать не собираюсь!

- Так это же отлично, - радостно воскликнул я, - тогда вы точно не должны отказаться поговорить с моими друзьями Кармой и Марвином.

- И зачем мне с ними говорить? - уже не враждебно, а скорее заинтересованно ответил музыкант.

- Оу, вас это обязательно заинтересует. Так что подходите в трактир Ильнура и ищите там либо меня, либо человека в огромной сиреневой шляпе.

С этими словами я резко развернулся и пошёл прорубать себе дорогу через толпу обратно к оставленному в одиночестве Герду. Пора было наконец разобраться со стройкой и рабочими, а то уже полдня прошло, а там вместо участка огромная яма.

Лицо Герда, когда он увидел огромную яму на заднем дворе трактира будет следовать за мной до конца жизни. Такого сочетания недоверия, восхищения, непонимания и восторга я ещё не встречал. Он молча спрыгнул в яму и подошёл к вырытому мною черновику фундамента.

- Баня, зтес'? - наконец задал он вопрос. Я просто кивнул.

- Токта, проитёмти ф трактир, йа буду состафлят' контракт.

Герд ещё раз оглядел место предстоящих работ и уверенно кивнув самому себе направился в трактир полностью уйдя в себя и даже общая внимания на то иду ли я за ним или нет. Но идти-то пришлось, и если Герд поднялся из ямы словно доморощенный человек паук, то мне снова пришлось использовать топоры. Хотя в этот раз система меня порадовала.

Поздравляем. Вы получили достижение «Альпинист» 1

уровня. Ловкость увеличивается на 5 %.

Поэтому я присоединился к что-то усердно пишущему Герду в отличном настроении. Хотя оно продлилось до следующей фразы моего будущего работника.

- Мнэ нужэн от фас план бани сферху и сбоку, - быстро сказал он и снова уткнулся в свои бумаги.

Мне же пришлось идти в комнату и доставать из котомки чернила, перо и бумагу, вещи подаренные Храбомиром. Заодно забрал из комнату уже заскучавшего Хугина, который с радостью уселся у меня на плече и собрался чистить перья, как будто не мог проделать этот ритуал заранее.

Внизу ничего не изменилось с моего ухода, поэтому я молча присоединился к Герду и приступил к уроку одновременно рисования и черчения. Нельзя сказать, что я не умел этого делать или не хотел. Просто всегда, когда в голове уже сформировалась идея мне особенно трудно переносить её на бумагу. Сознания начинает подвергаться постоянным атакам внутренних демонов, которые буквально кричат о простоте моей задумки, о том, что можно сделать гораздо сложнее и интереснее. А то что выходит достойно лишь такого профана как я.

Такая борьба и утомляет больше всего. Ведь сражаешься ни с кем-то, а с самим собой, напрочь забывая об окружающем тебя мире. Наконец, спустя довольно продолжительное время, которое я, честно говоря, потерял. Чертежи были закончены.

Передо мною лежало два аккуратных чертежа с многочисленными подписями и пожеланиями на обороте, так как материал из которого будет сделана крыша был для меня загадкой. А крыша была необходима, как и фальшь окна в комнате отдыха. Крыша обеспечивала настоящие балки внутри бани, а также высокий потолок, который бы устранял само ощущение, что ты находишься под землёй.

Поздравляем. Вы открыли умение: «Чертёжник» 1 уровня. Существует 2% шанс, что чертёж появится на бумаге по одному вашему желанию.

Поздравляем. Умение проектировщик повысилось до 4 уровня. (Существует шанс 25% на создание успешного рецепта).

- Готофы? - нарушил молчание Герд, который оказывается уже давно закончил расчёты и ждал меня вяло потягивая пиво из огромной кружки.

- Да, вот, ознакомьтесь, - протянул я ему чертежи. Наш столик снова окутало молчание точно вуаль вдовы, готовое вот-вот прерваться.

- Хорошо, фот мои рассчети, - через пару минут ответил Герд и в свою очередь протянул мне листки исписанные мелкими

цифрами.

Не буду хвалиться и говорить, что всё понял, однако сумев найти итоговую сумму, которая располагалась не в самом конце как принято в реальном мире, а аккуратно была вписана в самое начало контракта. Сумма была прилично, но не запредельной. Красивым, каллиграфически выверенным почерком на верхней строчке документа красовалась сумма в тысячу двести золотых.

- Сумма меня устраивает, однако не могли бы вы объяснить, что именно в неё входит и не будет ли дополнительных расходов?

- Нет, конечно, нет это догофор. Он не подлежит пересмотру! - агрессивно ответил Герд.

- Найм рабочих входит в договор?

- Да, работи начнутса с того момента как ви подпишите догофор, - серьёзно проговорил Герд.

- Кар-р, - вклинился в наш разговор ворон, который, наконец соизволил спрыгнуть с моего плеча на стол, решив подкрепиться закусками, который Ильнур расставил на столе, пока я чертил план бани.

- Согласен, - усмехнулся я, так как в голове пронеслась мысль ворона «Честный муж», - где подписать?

- Фот здес' — указал он пальцем на почти незаметную строчку в конце документа.

Мне ничего не оставалось как поставить свою подпись, пожать руку довольному Герду и позвать Ильнура, чтобы он рассчитался с теперь уже наёмным работником. Не знаю, у кого на лице было больше радости у Ильнура или у Герда, но расстались они очень довольными друг другом. После чего распрощался с ними и я, увидев как в кабак входит приглашённый мною музыкант вместе с Марвином и Марией.

- Освободился? - коротко спросила у меня девушка, после того как мы присели за один из столов.

- Да, теперь по крайней мере неделю я полностью свободен. Нужно будет иногда захаживать проверять, но в целом всё хорошо.

- Отлично, а теперь мой друг позволь тебя поблагодарить за отличное дополнение к нашей команде. Август Раш, - он указал на музыканта, - умнейший молодой человек, который безусловно полезен. Однако теперь, друзья мои, нам нужен пятый участник, причём желательно, чтобы он или она был хилом. У кого какие предложения?

- Никаких, - честно ответил я.

- Тоже мимо, - мрачно поддержала меня Карма.

- Есть вариант, - хриплым голосом протянул музыкант и замолчал почти на минуту, словно проверяя на прочность своих

новых знакомых, - есть, но она не совсем нормальная, хотя и лучший хил, которого я знаю.

- Друг мой фильмом названный, так в чём её странность? - вступил в разговор до этого молчавший Марвин, у которого точно кто-то должен был быть на примете, но почему-то он не очень хотел звать в нашу компанию кого-то из своих знакомых.

- Хех, - усмехнулся Август, - лучше это один раз увидеть, сейчас я ей отпишу.

- Он достал из аккуратного рюкзака небольшой кусок бумаги и что-то быстро написал. Затем подозвал к себе трактирщика и попросил того, отнести на почту письмо, причём вложил тому в руку точно больше одного золотого.

- Ах, да, чуть не забыл. Её зовут Дульсинея Псковская, - Марвин почему-то резко побледнел после этих слов, но удержался от ругательств в отличие от Кармы, которая следующие несколько минут крыла бедную Дульсинею и Августа на чёт свет стоит, но в конце концов выдохлась.

- Нам долго её ждать? - спросила она после ругани.

- Нет, она должна быть рядом, а курьеры доставят письмо очень быстро, - спокойно ответил Август.

- А кто это? - вклинился я в разговор.

- Лучше один раз увидеть. Причём увидеть издалека и быстро убежать лишь бы она тебя не увидела, - ответила мне Карма.

- Хорошо, друзья мои, теперь настало время секретов, дабы выявить оптимальную тактику ведения боя основываясь на своих преимуществах, но для начала давайте закажем у трактирщика еды, после чего, я с вашего высочайшего позволения, применю одно полезное заклинание, - спокойно сказал Марвин, и через пять минут, после того как наш стол был доверху заставлен различными яствами и пивом наш стол затянула еле заметная прозрачная плёнка, которая не пропускала наружу ни одного звука.

- Приступим. Август, ты какого уровня? - взяла в свои руки разговор Карма.

- Двадцать пятого, - спокойно ответил музыкант.

- Хорошо, значит мы участвуем ещё в двух категориях: парные бои до пятидесятого уровня и бои в четвёрках до двести пятидесятого уровня.

- А мы потянем так много боёв? - вклинился я в разговор.

- Потянем, - уверенно сказал Марвин, - турнир, как я уже говорил разделён на категории. Первые три дня проходят только бои один на один до двадцатого уровня, до пятидесятого, до сотого и до сто пятидесятого. В следующие три дня парные бои в категориях до пятидесяти, до ста, до двухсот и до трёхсот, ах да,

и до ста пятидесяти. Затем три дня на бои троек, затем бои четвёрок. А вот на бои пятёрок отводится на один день больше, так как они считаются самыми зрелищными.

- Ну раз так, то да, - откликнулся я стукнул нахального Хугина по клюву, который тот норовил сунуть в мою тарелку с едой.

- Понятно, это хорошо, но старайтесь не показывать всех своих козырей хотя бы до полуфинала. Говорю это для тебя Фёдор, так как наша основная цель — выиграть бои пятёрок.

- А зачем тогда участвовать в остальных боях? - задала вопрос Карма.

- Нам нужно поднять рейтинг нашей пятёрки, чтобы не наскочить в первом раунде на фаворитов, так как если мы там полностью выложимся в первом раунде, то нас точно сольют ещё до финала, просто просчитав все возможности нашей группы.

- Ого, а где проходят бои? - это уже Август Раш.

- Отборочные раунды до четвертьфиналов проходят за городом на специально оборудованных площадках, затем всё переезжает на центральную арену в городе.

В дальнейшем разговор пошёл о способностях каждого персонажа. Август Раш оказался довольно странного класса «Странствующий музыкант», хотя уж кто бы говорил, однако его класс был крут. В бою он мог не только накладывать бафы и дебафы, но и оглушать противника таким образом, что тот терял ориентацию в пространстве. Также он неплохо владел одноручным клинком. Как сделал вывод Марвин, после услышанного, Август участвовать в одиночных боях не будет, став нашим козырем в парах и пятёрке.

Карма оказалась «матёрым упырём», что несказанно удивило всех за столом, так как даже Марвин не ожидал, что можно так быстро прокачать свой класс. Меня же просто удивило то, что в игре можно было стать даже вампиром. Хотя после моего знакомого орка, вампир был менее удивителен. А вот умела Карма действительно много, очень много. Кроме многочисленного холодного оружия, она умела уходить в инвиз, применять магию крови и иллюзия, объединяя их в нечто невообразимое. Её целью было победить в одиночных боях. Пусть она была всего семидесятого уровня, но с её умениями это не должно стать чем-то сверхъестественным.

Нет, конечно, никто не раскрывал свои главные козыри, но и озвученного хватало с лихвой, чтобы я ощутил себя полным бездарем на их фоне. Да, у меня была телекинетика, но рассказывать о ней я не собирался, потому было коллективно решено, что я тренируюсь с утра до вечера в использовании

магии, чтобы не оставить сопернику ни единого шанса. В нагрузку Марвин дал мне пятьдесят бутылочек, которые снимают усталость и восстанавливают манну.

Затем пришёл черёд самого Марвина, который оказался просто монстром даже на фоне Кармы. Его класс - «универсальный маг», до следующей ступени «магистр магии» ему оставалось всего ничего. Проще сказать чего он не умел, правда я не настолько разбирался в игровой магии, чтобы это понять. Но по округлившимся глазам Кармы понял, что Марвин крут до невозможности. Кроме того, он являлся мастером булавы и дубины. Почему именно их объяснить не смог никто, ему просто нравилась мощь.

О дальнейших своих способностях Марвин рассказать просто не успел, так как дверь в трактир отворилась и нашим глазам предстала она. Нет, даже не так. Предстала ОНА. Судя по внешности ярая поклонница японской истории, так как на ней красовались чёрные сапоги из тонко выделанной кожи доходящие до колена, короткие чёрные же шортики, которые сильно обтягивали пятую точку девушки и держались на округлых бёдрах. Подтянутый и ничем не прикрытый животик. И топик ярко красного цвета, нескромно подчёркивающий небольшую, но упругую грудь девушки. Венчал всю композицию аксессуар закреплённый на голове. Длинные пергидрольные волосы, доходящие аккурат до шортиков, поддерживал ободок с кошачьими ушками, которые шевелились словно живые в зависимости от того на что смотрела девушка. В данный момент она своими пронзительными карими глазами во всю разглядывала нашу компанию. Небрежная чёлка опускающаяся почти до пышных ресниц, чуть вздёрнутый носик и пухленькие губки придавали её образу невинность, никак не вязавшуюся с её костюмом, а тем более с короткими клинками уютно устроившимися в своих нишах на ремне.

- Моя сиреневая зая! - прокричала она и бросилась обнимать Марвина, по лицу которого читалось, что он далеко не рад встрече.

- Зая, -ткнула в него пальцем Дульсинея, -никак низя оставлять орден на маленькую и беззащитную меня, - тут её взгляд упал на Карму.

- Глупышечка! Злюка ненаглядная! - бросилась она обнимать Карму, которая еле сдерживалась, чтобы не ударить назойливую Дульсинею. Я с Августом на пару наслаждался происходящим.

Дульсинея перепрыгивала с колен Кармы на колени к Марвину засыпая их множеством вопросов, которые судя по всему

и не требовали ответа, и с каждой секундой обстановка накалялась всё больше. Пока, наконец, Марвин не взял себя в руки и не прекратил радостные метания девушки, усадив ту на стул рядом с собой.

- Привет, противный музыкашка, - поздоровалась она с Августом, а затем указала на меня своим тоненьким пальчиком и плаксиво спросила, - а это что за дядя?

- Это Фёдор Конь, любитель преподносить сюрпризы, также как и я состоящий в чёрном списке того голубенького ордена, - вежливо представил меня Марвин.

- Ага, будешь Осликом! - безапелляционно сказала Дульсинея и после небольшой паузы, за которую я успел осознать, что поколебать её мнение о себе никак не смогу, она продолжила, - ну рассказывайте, зачем позвали столь красивую и умную меня в столь плохую и странную компанию для молодой девушки хорошего воспитания?

- Усечка, милая моя, если бы я ведал, что противный музыкашка позовёт именно тебя, то ни в жизнь не дал бы этому осуществиться, но раз уж ты здесь, то слушай и вливайся в нашу небольшую компанию.

Марвину потребовалось несколько коротких предложений, чтобы описать сложившуюся ситуацию, а также объяснить ради чего всё это затеяно. Заодно успев выяснить, что Дульсинея шестидесятого уровня, а с Кармой она познакомилась в одном из данжей на низком уровне. На этом собственно разговор и закончился. Пришло время тренировок. Нужно было не только развить свои собственные навыки, но и наладить работу в парах тройках и в пятёрке. Четвёрки меня не касались, так как по общему решению в неё был включён Август вместо меня. С его магией поддержки было больше шансов, что Карма с Марвином смогут вынести соперников до того, как вынесут их.

В итоге сформировались такие команды. Двойки: Мария с Марвином и я с Августом. Тройка: я, Мария и Дульсинея. К сожалению, как выяснил ненадолго отлучавшийся Марвин, в этом году нельзя было одному игроку выступать сразу в нескольких командах, пусть это и разные уровни. Однако никто этому не расстроился, так как основную ставку решили делать на пятёрку и одиночные бои, где планировалось выложиться по максимуму.

Также мне удалось узнать назначение хила в турнирных боях, так как до этого я по сути убивал своих врагов одним ударом. Оказывается хил может на игрока нечто сродни силовому полю, которое будет принимать на себя весь урон до того момента как полностью истощится. Дульсинея, или как она милостиво

разрешила всем себя называть, Усечка, навешивала такое поле равное здоровью игрока, а затем какое-то время могла его обновлять.

Начались тренировки, как началось и строительство бани. Боюсь если бы не оно, то я не смог бы дотерпеть эту неделю, которая больше была похожа на ад. Сон сократился до четырёх часов в сутки. Сознание находилось в прострации выполняя одни и те же действия как заведённое. Даже Хугин, по началу с энтузиазмом воспринимавший тренировки, на второй день не пожелал со мной идти на улицу, а остался в комнате досматривать сны.

До этих дней я не представлял себе как можно возненавидеть тот или иной вкус. Нет, конечно, я помнил историю своего отца. Однажды в детстве, когда сладкого было очень мало и организму его совсем не хватало. Родители купили моему отцу целый килограмм шоколадного масла, деликатеса по тем временам. Радость в глазах ребёнка была неподдельной, но продлилась она ровно до того момента, как он съел половину сладкого масла. Однако затем с организмом счастливого ребёнка стали происходить невероятные метаморфозы. Каждая следующая ложка съедалась всё с большим трудом, а затем и просто запихивалась в рот из жадности. Кончилось это плохо. Диатезом на всю рожу, выговором родителям от врача, который приехал делать клизму переевшему ребёнку, и, собственно, ненавистью оного к шоколадному маслу и шоколадному мороженому, у которого был столь похожий вкус.

К чему я это всё. Ненавижу, презираю вкус клюквенного морса, освежающе прохладного, такого бодрящего, которым к моему сожалению обладает напиток избавляющий от усталости и восстанавливающий манну. На пятый день тренировок я мог его выпить только с тем условием, что мне дадут что-нибудь закусить и отбить этот яро ненавидимый мною вкус.

Каждый из семи дней строился по определённому графику. Утром я занимался магией земли и природы под чутким руководством Марвина. В обед моя тушка переходила в руки Усечки и Кармы, которые изгалялись надо мной и Августом до самого ужина. После ужина я был предоставлен самому себе, но и тогда было не отдохнуть. Необходимо было следить за строительством бани, а также развивать случайно полученные магию воздуха и воды. Поэтому до своей комнаты я добирался в таком изнеможении, что даже не мог оценить её по достоинству, так как смог уснуть бы и на половом коврике, не то что на огромной кровати. Я чувствовал себя одним из героев книг Солженицына, попавший в лагерь по ложному доносу и валивший

лес весь день на пролёт. Утешало меня в этой ситуацию только одно — растущие словно на дрожжах навыки в магии и баня.

Однако же не обошлось и без неожиданностей. Снова стали сниться разные, но очень реалистичные сны, из которых, к сожалению, в деталях удалось запомнить лишь один. После которого в груди поднялась волна тепла, а девушка в нём была так похожа на женщину из первого сна, которую я называл своей женой.

Отступление 7.

Дождь лениво накрапывал, словно оплакивая в последний день августа долгие летний солнечные дни, и подготавливая людей к тяжёлой, тёмной и мрачной осени. Каждый прохожий в этот день норовил спрятаться от серого и такого не гостеприимного неба под чёрным зонтом, который создавал видимость безопасности, так как ноги всё равно оставались мокрыми. Поэтому все торопились как можно скорее укрыться в тёплых, светлых и уютных домах.

Выделялась из этой толпы унылых, спешащих по домам после трудового дня людей, девушка в обычной офисной одежде без зонта с улыбкой, которая освещала людей идущих на встречу, делая их жизнь немного ярче, светлее в этот пасмурный день. Нет, девушка отнюдь не была любительницей разгуливать под дождём, но зонт она забыла дома. Коллеги по работе же горели желанием одолжить необходимый предмет, но с одним условием, сходить с ними на свидание, то есть с одним из них, с героем одолжившим зонт. Однако, глядя на похотливые лица, в глаза полные сексуального желания, брать у них зонт девушке расхотелось. Она была ещё совсем молода, поэтому не хотела вот так просто и обыденно идти на свидание, она хотела сказки, а потому радостно выбежала на улицу в пять часов вечера, когда кончился рабочий день.

В этот же момент, недалеко от места её работы, какой-то нерадивый водитель выкинул из окна своего премиального автомобиля обычный полиэтиленовый пакет. Он бедненький не хотел утонуть в канализации, а потому хватался за каждый порыв ветра, только бы попасть снова к людям, стать снова полезным. Сначала он прильнул, словно верный пёс, к ноге прохожего, но тот досадливо поморщившись стряхнул того с ноги и продолжил свой путь. Продолжил свой путь и несчастный пакет, который никак не мог найти себя в новом мире. Хотя, скорее всего, не каждый человек сразу сможет найти свой путь или смысл жизни, если его вот так, подобно пакету выкинут из дома.

Пакет совсем отчаялся перестав даже цепляться за потоки столь доброго ветра, который подбадривал его всё это время. Он

решил прилечь и подумать, в чём же заключается смысл его жизни. Неужели просто родиться, затем всю жизнь ухаживать за тёплой, свежей булкой, беспокоиться, чтобы она не простудилась и не зачерствела. Чтобы затем в один миг кто-то забрал бы у тебя твоё дитя и разрушил всю твою жизнь. Тяжкими думами обременённый пакет лежал на бордюре у пешеходного перехода и не знал, что ему делать.

Девушка шла и улыбалась, как давно она не гуляла просто так под дождём, никуда не торопясь. Вечная спешка то в университет на занятия, то на работу, то в магазин или к родителям. Некогда стало просто так пройтись под дождём, подумать о том, что с тобой происходит в жизни.

Так она спокойно шла и улыбалась думая о своём, о самом сокровенном. Пакет тоже лежал и думал о сокровенном потихоньку намокая и становясь скользким. Наконец они встретились. Маленькая точёная ножка девушки и несчастный скользкий пакет. Два думающих субъекта нашли друг друга и как обычно случается в таких случаях — произошло несчастье.

Нога девушки поехала, соскользнула с бордюра, девушка потеряла равновесие и плюхнулась прямо в огромную лужу, которая образовалась благодаря нашим дорожным службам, как всегда отлично следившим за асфальтовым покрытием. Пакет расстроился ещё больше, а улыбка покинула лицо уже расстроенной девушки, проклинавшей всё на свете. Она никак не могла встать, видимо повредив ногу при падении. Люди же просто проходили меня, смотря словно сквозь неё. Она горько заплакала не в силах сделать хоть что-нибудь.

Такой на обочине дороги нашёл её молодой человек примерно одного с ней возраста. Он не спеша подошёл, внутренне улыбаясь курьёзности случившегося. Молодая симпатичная девушка сидела на попе в луже, плакала, а на голове у неё гордо лежал полиэтиленовый пакет.

- Девушка, вы настолько красивы, что слёзы лишь украшают ваше чудесное личико, - тихо проговорил парень присаживая рядом с девушкой на бордюр, - ну разве можно в столь чудесный день сидеть посреди такой большой луже и плакать, давайте попробуем встать. Мне. Кстати, Гена зовут.

- Вера, - представилась девушка, наконец, перестав плакать, - только я не могу встать, что-то с ногой, - произнесла девушка и снова разревелась.

- Какая нога болит? - серьёзно поинтересовался Гена, а затем словно смутившись продолжил, - просто я немного разбираюсь в травмах.

- Л-левая, - всё ещё плача ответила Вера.

Парень аккуратно приподнял ногу девушки, снял туфлю на высоком каблуке и стал аккуратно осматривать лодыжку, которая уже успела распухнуть, пока девушка сидела в луже.

- Нужно к врачу, - серьёзно сказал парень, закончив осмотр, - может быть перелом.

- Но... - начала девушка, но Гена её прервал бережно сняв пакет с головы.

- Не волнуйтесь, - сказал он снимая с себя ветровку и водружая её на плече девушки, - я знаю неподалёку один милый травмпункт. Там нам обязательно помогут.

Затем легко поднялся с бордюра, аккуратно подхватил девушку и понёс в одному ему известном направлении. К сожалению для парня из-за недавней тренировки у него до сих пор болело вывихнутое плечо, поэтому приходилось то и дело останавливаться и отдыхать. Девушка же в эти моменты думала, что окончательно запустила себя, раз такой сильный с виду парень не может пронести её без отдыха и ста метров. Поэтому образовавшаяся внезапно парочка молчала и попеременно краснела. Гена не хотел признаваться, что не в состоянии сейчас поднимать что-то тяжелее кружки с кофе, а Вера молчала. Потому что ей было просто стыдно. Радовался один лишь пакет, который понял в чём состоял весь смысл его жизни — соединять сердца людей, и снова весело взлетев на крыльях, обрадовавшегося вернувшемуся другу, ветра.

Наконец, Вера и Гена добрались до травмпункта. Охранник на входе поднял руку в приветствии и весело спросил:

- Что, Ген, в этот раз вывихнул девушку? - после чего заржал довольный своей шуткой.

- Да, Борисыч, именно так, - сил спорить с охранником у парня не осталось никаких. Перед глазами уже плясали разноцветные огоньки, как он знал, предвестники потери сознания. Девушка же полностью погрузившаяся в свой стыд не замечала состояния парня, который сильно побледнел за то время, пока они добирались до вожделенного здания, также не заметила она и отчётливо слышный щелчок, после которого парня даже слегка повело.

Коридор внутри травмпункта показался Гене вечным. Отчаянным движением он постучал ногой по двери, чтобы дежуривший внутри врач открыл дверь. Посетителей в коридоре не было.

Дверь начала открываться и парень снова взвалил свою нежданную ношу себе на руки и ввалился в маленький кабинет с несколькими шкафами, столом и кушеткой, на которой он оказывался уже несколько раз.

- Гена, не скажу, что рад Вас снова видеть, - пророкотал бас местного врача.

- Добрый вечер, Павел Аркадьевич, в этот раз проблемы не у меня, - из последних сил улыбнулся парень усаживая девушку на кушетку, а сам плюхаясь на стул напротив стола врача.

- Гена, только не говорите мне, что несли девушку на руках дольше чем сто метров? - спросил врач усаживаясь за стол и не торопясь осматривать притихшую девушку.

- Чуть-чуть дольше, - попробовал соврать парень, но Павел Аркадьевич ему не поверил и приказал снимать рубашку, под которой всё это время скрывалась тугая повязка.

- Эх, Гена, не бережёшь ты себя, - пробормотал врач себе под нос и резко дёрнул плечо парня вправляя его на место, - вот так, а то твоё начальство мне голову оторвёт, - улыбнулся Павел Аркадьевич, - а теперь займёмся вами девушка.

Девушка же сидела ни жива ни мертва. Она только сейчас поняла почему парень то и дело останавливался, чтобы передохнуть и ей стало чрезвычайно стыдно, но опытный врач не дал ей погрузиться в себя. Сначала заставив рассказать как произошла травма, затем заставим сосредоточиться на внутренних ощущениях, после чего закончил осмотр и тяжело выдохнул.

- Не хочу вас расстраивать Вера, но придётся резать, - девушка вскрикнула от ужаса жизни без ноги, а парень лишь усмехнулся. К юмору Павла Аркадьевича привыкнуть сложно.

- Девушка, да шучу же я, шучу. У вас обычный вывих, просто нога успела опухнуть. Сейчас намажем одной плохо пахнущей мазью, перебинтуем и всё будет отлично, - принялся всячески успокаивать девушку врач.

- Сколько с нас? - спросил Гена, привыкший, что за каждый сеанс помощи он отдавал небольшую сумму, которую ему затем возвращали в организации.

- Гена, не расстраивай меня. Сегодня за тебя заплатит девушка! - произнёс он и поднял вверх руку с оттопыренным указательным пальцем.

- Сколько? - спросила всё ещё потрясённая сегодняшними событиями девушка.

- Ой, девушка, не смешите мои большие руки, у вас столько нет, - сказал он и сально усмехнулся ещё больше вгоняя бедную девушку в ступор.

- Свидание! - выпалил врач и замолк на целую минуту, чтобы затем продолжить и больше не смущать своих юных посетителей, - вот с этим парнем, - хлопнул он по здоровому плечу Гену.

- Согласна, - сказала девушка и опустила в пол заблестевшие

глазки.

Молодые давно уковыляли. Павлу Андреевичу пришлось выдать им костыль, чтобы девушка могла хоть как-то передвигаться самостоятельно. А врач сидел и счастливо улыбался. Он не знал, что его мысли полностью совпадали с мыслями обычного полиэтиленового пакета. Им удалось соединить два сердца.

Глава 12.

Снова главный герой.

После этого сна отчего-то сразу стало легче. Сердце не наполнилось любовью, но теперь каждодневные тренировки переносились проще что ли. Словно снаружи меня ждал кто-то родной и близкий о ком я давно позабыл.

В голове же крутился один единственный вопрос. Чему верить? Снам, которые устрашающе реалистичны или тем воспоминаниям, которые есть в моей голове. Где я обычный мужик неудачник, у которого погибли родители и брат. Точно, брат. Упоминания о нём не было ни в одном сне. Есть ли он на самом деле? Похоже в этой игре я начинаю сходить с ума, раз стал задавать себе столь глупые вопросы. Но что я помню о себе и брате? Детство, словно листаю один раз увиденные фотографии. Начала побаливать голова, но я не останавливался пытаясь вспомнить хоть один случай из детства, один маленький, незначительный случай. Но в голове было пусто. Не было даже его голоса. Голова уже не просто болела, складывалось впечатление, что я сам себе пытаюсь сделать трепанацию черепа тупой пилой. Последняя попытка вспомнить брата, которая оканчивается ничем, если не считать того, что я впал в спасительное небытие. Другими словами просто упал в обморок. Благо я находился на кровати и ничего себе не повредил падая на подушку.

Очнулся я спустя полчаса с одной единственной мыслей. Чтобы понять, что со мной происходит мне жизненно необходимо попасть в этот квест, чтобы встретить того человека, который называет меня братом. После чего спокойно встал и пошёл завтракать.

Сегодня начинался последний день тренировок, уже завтра стартует турнир, в котором я просто обязан победить хоть где-то. В тоже время сегодня Герд заканчивал строительство так полюбившейся Хугину бани, что он даже ночевать стал в ней, а не со мной. Уж не знаю, что его привлекало, но мне пока было несколько не по себе смотреть на выглядящую маленькой баню на краю огромного котлована. Во время завтрака решил ещё раз взглянуть на характеристики, которые заметно подросли за эту

неделю. Но всё равно оставались не такими уж и значительными.

Общие характеристики:

Сила: реальная + 21% Вы можете поднять вес 115кг.

Выносливость: реальная + 17%

Магическая выносливость = (Сила магии + скорость магии + сила духа)*10 = 1080мп.

Сила магии: 35 + 8% = 37.8

Скорость магии: 30 + 10% = 33

Скорость восстановления магии: 11.6мп/1мин.

Сила духа: 30

Ловкость: реальная + 15%

Уклонение: + 1%

Восприимчивость: 0

Живучесть: 340 = (400хп), регенерация здоровья за счёт достижения: + 10%

Слава: 15

Харизма: 10

Манипулирование: 10

Сила воли: 33

Рефлексы: выше нормы(определено капсулой)

Внешность(привлекательность): 0

Скрытность: 12(10) + 2%

Скорость: + 2% к реальной.

Защита от физических атак: 103(100)

Сопротивление магии жизни: 0

Сопротивление магии смерти: 0

Сопротивление магии стихий: 5%

Сопротивление магии разума: 0

Сопротивление магии духов: 5(расовый бонус)

Сопротивление магии тени: 0

Сопротивление магии божеств: 0

Сопротивление магии природы: 5%

Сопротивление ядам: -20%

Сопротивление магии иллюзий: 99%

Магия природы: 10 уровень: 98/100

Магия земли: 16 уровень: 151/160

Магия воды: 15 уровень: 14/150

Магия воздуха: 11 уровень: 54/110

Телекинез: 9 уровень. 87/90

Владение парными топорами: 19 уровень: 189/190.

Метание топориков: 8 уровень:70/80.

Безоружный бой: 10 уровень: 56/100.

Как я выяснил у Марвина настолько быстрыми темпами умения развивалась до тридцатого уровня, на котором тебе

присуждалось гордое звание подмастерья. Затем на пятидесятом ты получал звание бакалавр. На семидесятом уровне звание магистра, на сотом — мастера, на сто пятидесятом доктора и на двухсотом учёного мужа. Что шло дальше Марвин не знал, так как не знал кого-либо достигшего столь высоко уровня. И в игре встречал учёного мужа лишь однажды, когда его на арене слил невысокий мужичок специализирующийся на скрыте и ближнем бою. В общем по выражению Марвину: «С начала и до конца боя на арене было видно только меня и мою разделываемую в живую тушку». То есть, Марвин не только не смог нанести по противнику ни одного удара, но даже увидеть того не смог.

- Фёдор, уже встал? - обратилась ко мне Карма, с которой за эту неделю мы превратились не то чтобы в друзей, но добрый приятелей точно.

- Да, сегодня что-то не спалось, как там в мире? - они знали, что я на три месяца в капсуле, но не придали этому факту особого значения. С тех пор я стал каждое утро спрашивать о том, что происходит в реальном мире.

- Ничего нового. Лоббисты лоббируют, пикетчики мёрзнут на улицах, а журналисты чрезвычайно рады новым забастовкам и секс скандалами с первыми лицами государств. Английский король снова попал в телеобъективы камер со своим любовником, - едко, словно цитируя произнесла Карма и присела ко мне за стол, также намереваясь позавтракать.

- Понятно, - протянул я, - пойду тогда разомнусь и проинспектирую стройку, сегодня последний день.

- Давай, - кинула Мария и занялась тарелкой с кашей, которую перед ней поставила одна из официанток Ильнура.

Мне, кстати, удалось с ним договориться, чтобы задание он мне засчитал только по окончанию турнира, чтобы мой уровень резко не прыгнул из-за чего бы пришлось пересчитывать категории. Он с неохотой, но пошёл на это, хотя баню я должен был сдать в срок, ровно через неделю. Благо работы оставалось не много.

Я стоял на краю котлована и смотрел на уже вовсю работающих людей. Герд оказался профессиональным строителем, как и его люди впрочем. Поэтому строительство почти полностью происходило без моего вмешательства. Сегодня они должны были закончить высокую башню, выполняющую одновременно роль входа в баню, декоративного элемента и вышки для прыжков в воду. Пусть сейчас это было больше похоже на маленькое деревянное строение и каменный отросток в виде башни выходивший из него на самом краю огромного котлована, но в моей-то голове была совсем иная картинка. Поэтому

мечтательно вздохнув я спустился на дно котлована и начал проделывать разминочный комплекс с топорами, который мне подсказал Марвин.

На удивление, сегодня я ни разу не сбился и у меня появилось ощущение, как будто я всю жизнь только этим и занимаюсь. Пройдя тот же комплекс во второй и третий раз скорость его выполнения увеличилась чуть ли не вдвое. А моё внутреннее состояние во время его выполнения было похоже на состояние во время дуэли с Палаччом. Я чувствовал правильность очерёдности движений в комплексе, ощущал, для чего они нужны. Неужели, решив для себя, что в снах может быть моя реальная жизнь или какая она там, то с тела словно сошла какая-то блокировка. Как будто дышать стало легче.

Выполнив в контрольный, четвёртый раз, комплекс на запредельной для себя скорости я понял, что внутри меня что-то изменилось. Пусть сейчас и не очень заметное, но внутри зрело чувство правильности происходящего. Отреагировала на изменения и система.

Поздравляем. Вы повысили владение парными топорами на 20.

Текущий уровень: 20: 9/200.

Окрылённый данным успехом я тут же занялся магией. Однако здесь меня ждало фиаско. Никакой лёгкости не появилось. Оперирование магией всё также давалось сквозь пот и кровь. А посему полностью исчерпав себя и увеличив силу воли на очередную единичку пришлось выпить проклятую бутылку с отвратным вкусом клюквенного морса. Магию в этот раз увеличить не удалось и я понимал почему. Пользуясь только примитивными заклинаниями, то есть оперируя сырой силой быстро достигнуть уровня подмастерья было невозможно. Однако подсказывать и помогать как-то мне никто не собирался. Как сказал Марвин, и его поддержала в этом Дульсинея, никто не может научить тебя использовать магию таким образом. У каждого в сознании заклинания строятся по своему. У меня же пока не строилось вообще ничего.

- Ослик, уже тренируешься? - отвлекла меня от размышлений как всегда весёлая и довольная жизнью Усечка. Не знаю почему она так бесила Карму и Марвина, мне же нравилась эта беззаботная девчонка, поэтому я очень быстро смирился с новым прозвищем, которое из её уст звучало совсем не обидно. Но относился я к ней правда как будто к своей дочери. После этой мысли сердце почему-то защемило от боли. Хотя, если верить сну, то моя дочь погибла, но погибла ли она на самом деле, и есть ли она вообще, я не знал.

- Да, Уся, - полностью сократил я её имя, - присоединишься?

- С удовольствием, - улыбнулась она и словно из воздуха достала свой обманчиво простенький посох, который был где-то сантиментов на тридцать выше неё. Первый раз такое необычное появление оружия поразило меня несказанно, однако затем мне объяснили, что это одно из свойств посоха, который можно забрать с главного босса одного из данжей. Там босс является чёрным лекарем, правда что это значит я не знал, поэтому поверил на слово.

Тем временем Уся уже спрыгнула ко мне в котлован, где обычно и проходили наши тренировки и подобралась на дистанцию для начала боя.

- Поехали! - скомандовал я и началась круговерть боя.

Мне хотелось проверить себя, так ли я изменился после того сна. Произошли ли на самом деле со мной заметные изменения. Так, уйдя в размышления, чуть не пропустил удар в голову. Пришлось сосредоточить и выкинуть всё из головы, сконцентрировавшись на бое.

Уся имела уровень магистра в бою на посохах, а посему была очень серьёзным соперником. Обычно я выигрывал у неё один бой из восьми. Посмотрим, что будет сегодня.

Девушка выбрала свою обычную тактику и начала бой на дальней дистанции крутя посохом восьмёрки и не давая мне приблизиться ни на шаг. Но теперь я видел каждое движение её посоха и предугадывал куда он последует дальше. Если ещё вчера посох представлялся мне размытой тенью и был на шаг впереди меня, то теперь я чувствовал, что стал быстрее и как будто опытнее.

Вот Уся крутит очередную восьмёрку намереваясь достать меня в голову. Быстро пригибаюсь, выставляя обух одного из топоров в защите, а затем делаю два быстрых шага на сближение. Блокирую её контратаку другой стороной посоха топором в левой руке, одновременно ударяя её в живот ногой. Удар получился сильным, она упала и я не стал терять времени, надеясь быстро выиграть первый бой. За что и поплатился. Быстрое, но уловимое движение посоха, которое я проигнорировал из-за желания выиграть быстро. Осознаю себя уже лежащем на земле и ощутимой болью в голове.

- Почти, - ехидно улыбается Уся, - продолжаем, - командует уже она и начинается второй бой.

В этот раз я уже не фамильярничаю, полностью отдаюсь на откуп своим чувствам. Пропускаю быстрый удар Уси над головой, делаю обманное движение на встречу девушке, та попадается и хочет завершить бой встречным ударом посоха сверху вниз мне в

голову, но я легко уклоняюсь слегка ударяя по посоху сверху, чтобы продолжить его инерцию. И не дожидаясь пока тот достигнет земли наступаю на него ещё в воздухе, отталкиваюсь и оказываясь вплотную к безоружной в данный момент девушке имитирую удар топорами по шее.

- Один — один, - произносит несколько ошарашенная девушка и требует продолжения банкета.

Мы провели ещё шесть боёв. Не знаю почему. То ли потому, что я ещё не до конца освоился на новой скорости, то ли ещё почему, но выигрывать бои у меня получалось через один. Так что, к окончанию нашего мини турнирчика счёт был ничейным: четыре- четыре. А на лице Уси и наблюдавшей за несколькими последними боями Кармы стояло недюжинное удивление. Я тоже был удивлён, но старался не показывать своего состояния.

- Хорошо, давай тогда со мной, - предложила мне сразиться карма и спрыгнула к нам с Усей.

Предыдущие бои с Кармой не приносили мне ничего кроме чувства полного неудачника. Я проигрывал ей всегда, то есть, если у Уси я мог хоть раз за время тренировки и выиграть, то Карма не давала даже коснуться себя за всё время тренировочных боёв. Она было до безумия быстрой. Но сегодня, сегодня было совсем другое дело. С каждым проведённым боем я чувствовал себя всё лучше и лучше. Раньше после восьми боёв лежал бы на земле переводя дыхание, а сейчас стою в расслабленной позе, топоры кажутся пёрышками в руках, а моё бессознательное просто требует боя с этой упырихой.

- Начали! - громко произнесла Карма, встав в десяти шагах от меня и заняв атакующую стойку. В руках у неё как обычно сверкали верные гладиусы, короткие лёгкие мечи для ближнего боя на высокой скорости.

Девушка обычно полагалась на помощь программ в ведении боя, то есть она лишь командовала мысленно телу ту или иную комбинацию, которая тут же воспроизводилась. Об этом мне тоже рассказали девушки, как и о многом другом, вот только я умолчал, что сражаюсь сам, без помощи программ. Уся, кстати также сражалась не используя программ. Карма же по её словам вынуждена была пользоваться помощниками, так как на такой скорости самостоятельно ничего сделать не успевала.

Вот и сейчас она начала бой давно заученной мною комбинацией: четыре быстрых удара, два из которых по ногам, а два в тело. Обычно, за редким исключением, бой на этом и заканчивался, так как я просто не различал движений и пропускал половину ударов.

Сейчас же я отчётливо видел каждое движение Кармы. Вот она делает первые шаги, набирая ураганную скорость, а руки заносит для нанесения ударов, но я, чёрт возьми, вижу всё. Её движение не смазываются, а остаются чёткими и понятными. Хотя, из-за того что наслаждался моментом, я пропустил два удара из четырёх и проиграл бой. Моя вера в себя только увеличилась и мы начали второй бой.

Та же стойка, та же атака, только теперь я готов. Небольшое отклонение корпуса в сторону, топор в левой руке блокирует сразу два меча, которые норовили ударить в ноги. Девушка по инерции делает ещё несколько шагов вперёд, а топор в моей правой руке догоняет её в спину. С Усей в качестве судьи опасений бить в полную силу не было никаких. Поэтому приложил я Карму от всей души. Она даже проехала небольшое расстояние на животе, оказавшись на обычно моём месте.

- Один — один, - прошептала Уся вылечивая Карму.

- Ещё! - коротко сказала раздосадованная поражением Карма, и я её понимал. Одно дело проигрывать девять из десяти спаррингов Марвину, который выше неё на сорок уровней и не пользуется программами, так как является мастером восточных единоборств в реальности.

Третий наш поединок продолжался долго. Карма сменила тактику. Теперь все её атаки были ещё быстрее и состояли максимум из двух ударов, которые я чаще всего блокировал сразу двумя топорами, из-за чего шансов на контратаку не оставалось. Но продолжаться такой удар обменами вечно не мог. В конце концов кончилась бы энергия у кармы или я просто свалился бы без сил. Пот уже застилал глаза, а топоры перестали быть столь лёгкими. Нужно было срочно что-то придумывать. Я проигрывал Карме по всем показателям и держался на каком-то внутреннем упрямстве, которое заставляло меня каждый раз блокировать удары девушки и пытаться атаковать самому. В одной из таких далёких от успеха атак, я, наконец, увидел свой шанс и слабость программ. Если в атаке я делал больше трёх ударов, то Карма не контратаковала сразу, а лишь спустя доли секунды, за которые я успевал разорвать дистанцию. Поэтому моё решение рискнуть в следующей атаке не выглядело абсурдным.

Вот отбиваю из последних сил очередное комбо Кармы и сам перехожу в атаку. Удар в голову — блок, в тело, уворачивается, два подряд в голову, два блока, обманный в корпус, а сам выпускаю топор и он обухом ударяет девушку по телу, та на секунду застывает от неожиданности, но я не собираюсь давать ей шанса оклематься, в полёт отправляется метательный топорик, который заканчивает бой, ударяя обухом девушку точно в лоб.

Бросать пришлось так, чтобы не травмировать Карму.

- Охренеть! - первой пришла в себя Уся.

- И не говори, - пробормотала в ответ Карма, убирая мечи в ножны и подавая мне моё оружие.

- Колись Ослик, что ты куришь? - пристала ко мне весёлая Уся, которая была рада тому, что кто-то кроме Марвина смог выиграть к Кармы, так как и сама Дульсинея проигрывала ей в шести случаях из семи.

- Друзья мои, что за шум, а драка где? Чего не тренируетесь? - спросил Марвин, который наконец-то соизволил проснуться и навестить нас. Август же сегодня обещался прибыть лишь к вечеру, у него были какие-то дела в реальном мире.

Зая, - кинулась на встречу Марвину Уся, - ты не поверишь, Ослик только что порвал Глупышечку в фарш!

- Эм, - у нашего лидера не сразу получилось воспринять информацию, но спустя пару секунд он разобрался в произошедшем, - от так сюрприз. Неужели вы мой друг со столь не высоким относительно Кармы уровнем смогли её покрошить в фарш, выражаясь словами Дульсинеи.

- Не в фарш, конечно, - вклинилась в разговор Карма, - но честно выиграл два боя из трёх.

- Вот! Я же говорю! В фарш! - радостно, чуть ли не приплясывая на месте вскрикивает Уся.

- Господин Фёдор, тогда не откажитесь ли вы оказать и мне столь высокую честь и сразиться один на один с соперником, превосходящим вас не на большие пятьдесят уровней, а на огромные девяносто? - задал вопрос Марвин. Мне отчего-то стало очень весело, а тело уже дрожало в нетерпении хорошей драки. Я не понимал, что сегодня со мной происходит, но сказать, что мне это не нравилось было никак нельзя.

- Прошу! - сказал я Марвину и указал топором на место напротив меня.

Заставлять себя ждать тот явно не собирался, а быстро дошёл до искомого места. Достал из-за спины свою любимую катану и приготовился к бою. До этого я лишь краем глаза видел его поединки с Кармой, поэтому не мог сказать чего-то конкретного о тактике боя. Поэтому полностью отдался во власть инстинктов и изготовился к предстоящему поединку.

- Бой! - крикнула Уся, но никто из нас не дёрнулся с места.

Поединок сейчас вели не наши клинки, а наши глаза. Марвин не был столь быстр как Карма, однако он был очень опытен и мог предвидеть большинство движений своего соперника. Я же чувствовал, что если атакую первым, то непременно проиграю. Пауза затягивалась. Периферическим зрением я видел как

заёрзала от нетерпения Уся, напряглась, словно струна Карма, но мы всё также стояли напротив друг друга и не двигались.

Мы не смотрели друг другу в глаза. Это было не нужно. Чувствовать противника можно и так, лишь ощущая силу напротив себя. Первым не выдержал Марвин. Он молнией сорвался с места, решив закончить бой одним ударом. Катана после обманного удара мне в корпус устремилась хищной птицей мне в горло, но у неё на пути встал топор, удерживаемый в правый руке, другой же двигался навстречу Марвину, намереваясь угостить того ударом в рёбра. Но он не доводит удар катаны до конца, а, словно чувствуя угрозу, разрывает дистанцию.

Это была лишь проба сил, но по ухмылке, появившейся на лице Марвина, который и сейчас был в своей огромной шляпе. Я понял, что проверка пройдена и сейчас начнётся настоящий бой.

Не знаю, сколько это продолжалась, но с каждой атакой Марвин был всё быстрее и точнее. Обманные удары чередовались с разящими, но пока я справлялся. Он не давал мне и шанса перейти в контратаку беспрестанно атакуя. Он не пользовался программами, поэтому моё поражение было лишь делом времени. Я проиграл бой в начале, когда не стал атаковать Марвина после его пробной атаки. Сейчас же он набрал такой атакующий темп, что я держался исключительно на рефлексах и интуиции. Котлован же заполнили звуки ударяющейся друг о друга стали.

Я попробовал сбить темп, пытаясь сблизиться с противником и лишить того преимущества боле длинного оружия, но Марвин хитро увернулся и чуть не выиграл бой, воспользовавшись моей небольшой заминкой. Его удар, направлены мне в живот удалось отбить лишь в последний момент.

Силы покинули меня ещё в бою с Кармой, поэтому свою ошибку я встретил даже с облегчением, а пропущенный в плечо удар опрокинул меня на столь мягкую и родную землю, что вставать совершенно не хотелось. Вокруг же стояла звенящая тишина. Даже перестали стучать молотки рабочих.

Всё внимание было приковано ко мне, спокойно лежащему на земле и бездумно смотрящему в небо. Сегодня оно было особенно прекрасно. Тело постепенно приходило в норму, а перед глазами маячило множество системных сообщений.

Поздравляем. Вы улучшили владение парными топорами на 591

Текущий уровень: 22: 190/220.

Поздравляем. Вы самостоятельно вошли в состояние транса во время боя.

Ваша скорость во время боевого транса увеличивается на 50%.

Поздравляем. Вы улучшили владение метательными топорами на 51.

Метание топориков: 9 уровень:41/90.

Поздравляем. Вы проявили чудеса реакции и ловкости в бою с сильно превосходящими вас противниками, за что получаете достижение «Ловкая бестия» 1 уровня. +6% к ловкости и 5% к рефлексам.

Ничего интересного в сообщениях не было. Просто констатация факта. Я и так понял, что стал быстрее и проворнее. Но пора вставать, а то пауза затягивается, а вокруг до сих пор тишина.

- Ослик, солнце, это что было? - тихо спросила Уся, уже давно спустившаяся вместе с Кармой в котлован.

- Сон хороший приснился, - честно ответил я улыбаясь во все тридцать два.

- Мне бы такой сон, - хмуро протянула Карма, - а то уделал как маленькую девочку...

- Не расстраивайтесь, моя дражайшая Карма, он, как вы выразились чуть было и меня не уделал, - сказал Марвин и улыбнулся, отчего обстановка вокруг сразу нормализовалась. Хотя из-за чего она накалилась я так и не понял.

Дальнейшая тренировка прошла как обычно. Сначала отрабатывали взаимодействие в тройке и пятёрке, которое откровенно говоря оставляло желать лучшего. То я слишком вырвусь вперёд из-за чего разрушится построение, то Карма слишком увлечётся атакой. В качестве противника обычно были иллюзии, которые создавал Марвин. Но сегодня не удавалось вообще ничего. Нашей тройкой, то есть мною, Усей и Кармой, мы не смогли уничтожить даже одну иллюзию. Утешало только одно. В пятёрке мы се выглядели гораздо лучше. Пусть сегодня её и не отрабатывали, но вчера всё было просто отлично.

После командной работы все занялись прокачкой своих магических возможностей. Я как обычно занимался с сырой силой, а вот все остальные вовсю комбинировали готовые заклинания. Сколько не пытался понять в чём там суть у меня не получалось, а рассказывать секреты, реальные секреты мне никто не собирался. Друзья называется.

Однако я всё-равно не отчаивался, продолжая свои тренировки, которые всё ещё приносили плоды, пусть и не настолько обильные как в начале пути. По итогам сегодняшней получил всего по два пунктика к каждой из видов магии. То есть без толку потратил два часа. Лучше бы баней занялся. Герд уже давно сидел и ждал меня в трактире, поэтому я попрощался с друзьями и отправился на встречу со строителем.

- Привет Герд, - поздоровался я со своим работником и присел за его столик, на котором кроме кружки с пивом было абсолютно пусто.

- Здрафстфуй, - спокойно проговорил Герд и поднялся из-за стола, - поидём проферат' работу.

Мне ничего не оставалось как последовать за ним, несмотря на жгучее желание просто посидеть на стульчике и дать отдых своему виртуальному телу, которое по идее устать не могло, а вот моральная усталость накопилась.

Путь до уже достроенной бани не занял много времени, а вот чтобы забраться внутрь пришлось постараться. Нет, строители оставили пару лестниц. Но сначала нужно было забраться на крышу бани, откуда ещё по одной лестницы добраться до входа в декоративную сторожевую башню, сложенную из подогнанных вплотную друг к другу гранитных блоков.

Прежде всего поднялись на крышу, мне не терпелось увидеть, как Герд воплотил мою идею с вышкой для ныряния. Выполнил он всё в точности как я и хотел. Пол был выложен из лиственницы, покрытой специальным местным составом, чтобы вода не впитывалась в дерево и не портила цвет дерева. Всё это рассказал мне Герд, который очень долго и подробно описывал каждый этап строительства. Трамплин же для прыжков в воду был сделан из сплетённых между собой с помощью вяза молоденьких стволов рябины. Сооружение выглядело несколько громоздко, но как заверил Герд, трамплин обеспечивал прогиб в пятьдесят сантиметров, что было почти в два раза больше, чем я рассчитывал.

Затем мы вошли в саму башню. Внутри всё также было обито деревом. Стены и потолок были выполнены из Тигрового дерева, которое имеет тёплый цвет меди с сочной структурой и контрастными цветовыми полосами, которые красиво играли в искусственном свете магического фонаря, висевшего на невидимых опорах под потолком. Пол же сделали из Тауари, дерева, которое по идее произрастает в Африке, но как меня заверил Герд, всё дерево из его личных запасов, а него чего только нет. Так вот, Таури хорош светло-соломенным цветом с оранжевым оттенком, который здорово сочетался с медным цветом стен. Кроме того, древесина очень стойкая и долговечная, что особенно хорошо. Мебели в этой комнате не было. Лишь огромный деревянный сундук с толстыми железными полосами, который предназначался для хранения оружия и доспехов. Здесь же была расположена лестница, которая спиралью уходила вниз в саму баню и наверх, то есть на крышу, куда я первоначально забирался по приставной лестнице с улицы.

Лестница в доме была выполнена полностью из дерева. В качестве опоры использовались два ствола молодого дуба, на которые крепились ступеньки из того же дуба, выполненные в виде овалов. Перил как таковых не было, но зато вместо них была моя гордость, деревянная горка, как в аквапарке. Она была полностью выполнена из Тика, чтобы переносить нагрузки. Швы были тщательно замазаны,а вся поверхность промазана лаком и какой то жидкостью, придающей дополнительное скольжение. Скатиться я не рискнул, а вот Герд. Ради эксперимента кинул на горку специально заготовленное полотенце, которое съехало без каких-либо препятствий и приземлилось в маленький пустой бассейн. По замыслу, люди, которые должны были подмёрзнуть после купания в холодной воде могли спуститься по этой горке и оказаться в бассейне с горячей водой, чтобы сразу согреться. Стилизован же он был под большую бочку вкопанную в пол с размерами полтора метра на три, чтобы человек быстро, но не сразу выходя из бассейна мог подвинуться для того чтобы спустился следующий.

Сама комнаты была образцом уюта и тепла. В фальшь окне правда пока красовалась иллюзия котлована и тренирующиеся Марвин с Кармой. Амулеты изготовили по моему заказы. Один амулет был установлен на башне, другой в окне. Действовали они как обычные ретрансляторы, но увиденное меня полностью устраивало, так как вскоре должен был выйти отличный вид. По середине комнаты стоял большой деревянный стол, рассчитанный на двенадцать человек. Максимум для этой постройки. Материалы на комнату пошли те же, что и наверху, чтобы сохранить общую стилистику. Выглядело просто превосходно. Дополняли картину небольшие деревца в каждом из углов, а также заботливо расставленные кадки с цветами. Создававшие неповторимый аромат ночного леса, не знаю почему, но у меня была именно такая ассоциация. Что за цветы я не знал, но мне было и не особенно интересно.

Гораздо больше меня интересовала парная. Дверь в неё была выполнена из липы, чтобы запах из парной перемежался с запахом комнаты, создавая неповторимый аромат. Стены парной были выполнены из осины и липы, которые приятно пахли, вытягивали болезни и под заряжали организм. Полки же сделаны из Абаши — мёртвого африканского дерева, которое не содержит смолы и сучков, долго нагревается, чрезвычайно приятно на ощупь и вероятность получения ожогов крайне мала.

В тот момент, когда я наслаждался качеством дерева пришло очередное системное сообщение.

Поздравляем. Вы улучшили достижение «Знаток дерева» до 2

уровня.

+10% к нахождению редкой породы дерева.

Это было приятно, но особой роли не играло, а потому просто отмахнувшись от сообщения принялся осматривать кирпично-каменную печь. Она аккуратно ютилась в углу. Как мне объяснил Герд, нагрев печи происходил от дров, которые хранились под полом в трапезной. Печка также топилась из трапезной. В углу комнаты, за цветами была небольшая заслонка, которая, собственно говоря, и скрывала нутро печи. Испытания уже проводились и удалось нагреть парную до ста восьмидесяти градусов, что было очень хорошим результатом.

После парной я ещё раз осмотрел трапезную и обратил внимание на потолок, который в первый раз ускользнул от моего внимания. А зря. Потолок был двухуровневый. Первый уровень — балки, которые были искусственно состаренны и покрыты зелёным вьюном и спящим Хугим, который по-прежнему больше жил в бане, чем со мной, а над ними собственно крыша, создававшая иллюзию открытого пространства над головой.

На этом осмотр бани был закончены и мы с Гердом вернулись в трактир. Возвращались в молчании, так как каждый из нас что-то обдумывал. Я думал о том, почему такое строение вышло так дёшево или же я просто не разбираюсь в здешних ценах. А вот о чём думал Герд мне было не ведомо. Наконец, мы разместились за столом, где Герд сразу обложился бумаги и стал что-то высчитывать. Я сразу понял, что сейчас последуют дополнительные расходы.

-Итак — произнёс Герд спустя пару-тройку минут, за которые нас уже успел обслужить лично Ильнур, поставив перед каждым по увесистой кружке с пивом, - фот шестьдесят три золотых, остаток средстф, - веско произнёс он выкладывая на стол монеты.

-Фот отчёт о тратах, - на стол легла увесистая пачка листов, - а фот контракт на подпись о фиполнении фсех огофорённых работ, - положил он уже передо мной очередной лист бумаги с пером и чернилами для подписи.

-Хорошо, я в восторге от работы, - честно произнёс я и подписал контракт. Тут же перед глазами возникло несколько системных сообщений.

Поздравляем. Вы осуществили наём рабочих для строительства своего проекта, за что получаете достижение: «Прораб» 1 уровня. Шанс 10%, что строители перевыполнят задание и сделают вам скидку в 5%.

Поздравляем. Вы воплотили один из своих проектов. Вы открыли умение: «Воплощающий фантазии» 1 уровня. Существует шанс 0.01%, что Вы сможете перенести здание с холста бумаги на

холст мира не используя ничего кроме своей фантазии. Ограничения по размеру: 1метр на 1 метр.

Поздравляем. Вы повысили авторитет на 2 пункта.

Поздравляем. Вы повысили харизму на 1 пункт.

- Герд, а как с тобой связаться, если мне понадобятся твои навыки строителя? - спросил я своего собеседника, отмахиваясь от выступивших системных сообщений. Сейчас гораздо важнее было другое.

- О, эт' прост'. Пишите пис'мо на има Герда из Безымянного города. Тут каждий знаит мен'а.

- Хорошо, значит, если что, то я могу рассчитывать на Вас?

- Фсенепременно! - ответил Герд и откланялся. У него было ещё множество заказов.

Мне тоже пора было идти. Близился вечер. А материалы для дальнейшей работы всё ещё не были куплены, а требовалось не так уж и мало. Во-первых, нужно было купить материал наподобие «рыбной чешуи», чтобы обезопасить баню от воды. Во-вторых, требовался материал для искусственного водоёма, так как нельзя было лить воду на землю, толку от этого никакого. В-третьих, семена для деревьев, амулет нагрева воды и пару амулетов иллюзий звуков и сказочных животных. Покупок хватало, а значит стоило поспешить.

Нет, конечно, я мог бы всё это купить и у Герда, но вот не лежало у меня к этому душа, казалось, что он предложит материал хороший, но немного не подходящий для моих целей, а отказывать было бы неудобно.

Ворон Хугин.

Мудрый ворон был польщён. Уже неделю он был предоставлен самому себе, чем пользовался с огромным удовольствием. Во-первых, он наконец-то свил себе гнездо в строении под землёй, которое возвёл его хозяин. Во-вторых, завёл себе одну симпатичную самочку с красивыми угольно-чёрными перьями. Но главное отнюдь не это. Главное - информация, которую он добыл подслушав разговор человека в сиреневой шляпе и упырихи.

Это случилось неожиданно как для ворона, так и для людей. Они спокойной прогуливались по городу, когда ворон решил проведать свою зазнобу, но увидев знакомых подумал, что необходимо их как-то поприветствовать, поэтому сел неподалёку. Вот что он услышал.

- Карма, дорогая моя. ты же понимаешь, что Фёдор это простое мясо, его разделают ещё в первом раунде.

- Понимаю, но не понимаю зачем он тебя?

- Ой, моя дорогая, не строй из себя глупышку. Благодаря его

участию мы спокойно выиграем пятёрки, а на его место на квест я возьму совсем другого человека.

- А?

- Да дорогая, квест передаётся, а на Фёдора можно легко надавить, ведь он в капсуле со стопроцентным болевым порогом.

- Но это неправильно!

- Хочешь оказаться на его месте?

- Нет...

Ворон не стал слушать дальше и на всей скорости рванул к хозяину, тогда он не думал о том, что никак не сможет передать услышанную информацию, которая так и останется тайной до самого начала турнира.

Главный герой.

Вот я уже на привычном рынке. Сегодня тут были просто толпы самого разнообразного народа. Степенно ходили задрав носы смуглые высокие люди в тогах. Быстро лавировали в толпе худые и бледные игроки с блестевшими азартом глазами, что я даже был рад, что с собой нет денег, иначе пришлось бы волноваться за их сохранность. Правда больше всего меня поразили высокие, двухметровые люди с чёрным цветом кожи, которые обстоятельно исследовали каждый прилавок, и люди с желтоватым оттенком кожи, которые даже в черте города не слезали со своих транспортных средств, среди которых восхищал закованный в доспехи слон.

С трудом продравшись к нужному мне прилавку я, наконец смог обратиться к продавцу.

- Здравствуйте, уважаемый. Есть у Вас материал достаточно прочный и не пропускающий воду? - обратился я к худому как щепка мужчине с на удивление живыми глазам.

- Дравствуй! Канечно! От! Смори! - совсем не свойственным для его комплекции звонким голосом со странным акцентом, выделяя каждое слово, открыл передо мной список товаров этот странный мужчина.

Список действительно впечатлял, но меня заинтересовало лишь три материала:

Ткань «рыбная чешуя». Процесс изготовления неизвестен и передаётся из поколения в поколение озёрных рыбаков. Сопротивляемость воде 100%. Цена: 10 серебряных - 1 метр.

Ткань «водяная пелена». Поколения алхимиков пытались получить материал со 100% защитой к водяной стихии, но получилось лишь это. Сопротивляемость воде 97%. Цена: 30 серебряных — 1 метр.

Материал «кожа гигантского морского кита». Отважные рыбаки каждый день выходят на промысел, чтобы добыть столь

вкусное и питательное мясо кита. Отдавая предприимчивым купцам его кожу за сущие гроши. Сопротивляемость воде — отсутствует. Полезные свойства: не пропускает воду, отпугивает водных хищников. Цена: 10 золотых — 1 шкура.

- А сколько у вас шкур китов и какого они размера? - спросил я у торговца спустя пару минут раздумий и подсчётов. Так как при всём уважении к «рыбной чешуе» я не смог бы потянуть по цене необходимое мне количество материала.

- Большой! Дэсять на Двацат! Тринацть! Шкюр! - громко и несколько непонятно ответил торговец.

- А как их соединять между собой? - задал я второй интересующий меня вопрос?

- Огонь! - кратко ответили мне.

- А если я не умею использовать магию огня?

- Заплати! Научу! - улыбнувшись ответили мне.

- Хорошо, беру все шкуры. Как учить будешь? И оплата после доставки до места, - спохватился я, на что торговец лишь махнул рукой и пригласил меня к себе за прилавок.

- Садис! Расслабс! Думай об огон! - приказал мужчина и усадил меня на небольшой деревянный табурет.

Мне ничего не оставалось как послушаться, поэтому спокойно присев, я расслабился и задумался о том, что для меня есть огонь, но был тут же прерван торговцем.

- Думай! Не что! Огон ест! Вид! Огн! Понял?! Всегда!

Я просто кивнул и представил огонь. Речь торговца несколько смущала и на грани сознания то и дело возникали сомнения по поводу того, что я сейчас делаю, но усилием воли приходилось от них избавляться и представлять огонь. Простое и не замысловатое пламя.

Неожиданно, что резко кольнуло меня в плечо, но я не смог не то что глаза открыть, но даже пошевелиться. Боль же тем временем только нарастала. Она была терпимой, но образ огня то и дело норовил исчезнуть, однако мужик предупреждал, что его нужно держать. Боль ушла также неожиданно, как и пришла. Миг и её нет.

-Готово! - произнёс довольный торговец осматривая своё творение на моём левом плече, где теперь красовалась аккуратная татуировка танцующего пламени. Перед лицом же красовалось новое системное сообщение.

Поздравляем! Вы овладели магией огня 1 уровня. 0/10.

-И как её пользоваться? - задал я очередной вопрос торговцу.

- Научу! Магия! Жест! Представление! Цель! Удар!

-То есть? - не понял я его речь.

- Тупой! - веско произнёс он, - Думать о том, что делать!

Представлять! Делать медленно! Магией! Запоминать! Точно! Повторять! Разы! Потом! Слить жест и магия! Будет! Оп! Жест! Бабах! Понял?! - орал мне всё время в ухо этот с виду хлипкий мужик.

- Понял, - кивнул я, - товары жду сегодня. Деньги у Ильнура.

- Понял! - довольно кивнул мой внезапный учитель и начал суетиться закрывая точку продажи.

Смотреть на это я не стал. Решив ещё пройтись по рынку. Мне нужны амулеты. Несколько нагревающих воду и один охлаждающий, кроме это несколько с иллюзиями. Также необходимо было купить семена деревьев, которые я собирался рассадить по краям участка. Ещё нужно было прикупить лодку, так как её быстро сделать не получится. Да и не умею я, честно говоря, делать их хорошо. Искомое нашлось в течении часа, когда уже солнце переползло через полдень. В итоге я приобрёл:

Амулет «Кому кипяточку». Возможность нагреть 1 литр воды до 100 градусов. Чем больше воды, тем меньше нагрев. Формула расчёта прилагается.

Срок заряда: 120 часов.

Активируется кодовой фразой.

Цена: 4 серебряных.

Амулет «На носу сосулька». Опускает температуру воды до плюс шести градусов, не давая ей замёрзнуть.

Срок заряда: 900 часов.

Активируется кодовой фразой.

Цена: 10 серебряных.

Амулет «Оп! Единорог!». Создаёт иллюзию мирно пасущегося единорога.

Срок заряда: 300 часов.

Активируется кодовой фразой.

Цена: 2 серебряных.

Амулет «Звуки леса». Создаёт какофонию звуков ночного таинственного леса.

Срок заряда: 570 часов.

Активируется кодовой фразой.

Цена: 5 серебряных.

Амулет «Лиса, волк, рак и щука». Создаёт иллюзию различных лесных животных прогуливающихся между деревьев.

Срок заряда: 200 часов.

Активируется кодовой фразой.

Цена: 25 серебряных.

Семена «Тсуги». Вечнозелёного дерева с элегантной кроной. В высоту достигает двадцати пяти метров. Хвойное.

Количество: 72 штуки.

Цена: 72 золотых.
Семена «Лесные травы».
Количество: 389 штук.
Цена: 10 золотых.

Выбрав амулеты и семена назвал адрес, куда всё это доставить и спокойно отправился в трактир, размышляя о странном торговце, который обучил меня магии огня. Ведь если всё так просто, сначала воспроизвести желаемое медленно, затем привязать получившееся к жесту и вот оно готовое заклинание. Тогда Марвин и все остальные также должны использовать жесты. Вспоминай голова, как они используют магию. Карма всегда касается какой-либо части своего тела, Марвин трогает шляпу в определённом месте, Уся перебирает пальцами по посоху, Август складывает их пальцев различные фигуры. Как я раньше этого не замечал, и всё бездумно просил меня научить, а оказывается нужно было просто немного подумать. Поэтому, как только приду в трактир сразу начну тренироваться, хотя, если привезли шкуры, то придётся повременить и заняться баней. Работы там как раз до утра.

Однако потренироваться мне было не суждено, как только я вошёл в здание трактира ко мне подлетел ошарашенный Ильнур и сходу принялся докладываться. Дескать привезли не много не мало, а очень много каких-то шкур и содрали за это огромные деньги, причём общались свысока и рубленными фразами. Хозяин кабака был из-за этого не на шутку взбешён, поэтому прежде чем приступить к работе пришлось успокоить хозяина кабака и предупредить, что вскоре должны привезти амулеты и они будут гораздо дешевле шкур. Также пришлось напоминать, что до истощения лимита в две тысячи ещё очень далеко. Наконец, спустя десять минут бестолковой болтовни с Ильнуром мне удалось попасть на задний двор и увидеть своего взволнованного ворона Хугина с гордым видим восседавшего на огромных китовых шкурах сложенных на дне котлована. Поплевав для приличия на руки, таким образом совершив древний, но не обязательный ритуал, приступил к работе. Заодно пристыдив Хугина, который мрачно взглянул на меня и удалился в баню. Что же, понимаю его. Я бы тоже обиделся, если бы мне неделю совсем не уделяли внимания. Но сейчас моим вниманием завладели китовые шкуры.

Каждая из них была просто огромна, на ощупь напоминала резину, а цвет колебался от чёрного до синего. Даже боюсь представить как выглядят местные морские обитатели, а вообще даже стало интересно, далеко отсюда до моря. Ведь если программы спокойно торгуют различными товарами, которые

точно добываются не близко отсюда, значит проход где-то есть. К тому же мой знакомый орк Грозный вихрь говорил о том. что многие игроки втесались в доверие к другим расам.

Но да ладно, нужно укрыть шкурами баню и застелить ими же весь котлован.Работалось тяжело. Каждая шкура весила порядка ста с чем-то килограмм, поэтому приходилось не только напрягать все силы, но и помогать себе телекинетикой, которая хоть немного, но облегчала эту неблагодарную работу. Никого из друзей видно не было, иначе бы я запряг их в работу, но всё приходилось делать самому. Наконец, когда уже лучи заходящего солнца лениво рассматривали моя работу я закончил возиться со шкурами, однако даже не начал их соединять, так как до сих пор не почувствовал огонь. Пришлось вылезать из котлована, чтобы под удивлённые взгляды Ильнура прошествовать на кухню и сесть напротив горящей жарким пламенем печи.

Почувствовать огонь, в отличии от всего остального было тяжело. Он почему-то каждый раз ускользал от понимания, пока до меня не дошло, что это и есть сущность пламени. Оно меняется каждую секунду и никогда не бывает статичным. Пламя изменчиво и смертельно опасно. Именно опасность, которую мнимо приручил человек и вызывает столь прекрасное чувство уюта, покоя и умиротворённости, когда каждый из нас смотрит на огонь.

Почувствовав огонь пулей выскочил из трактира и стал соединять края шкур. В начале работа шла быстро и легко, но чем дальше, тем было тяжелее. Руки наливались усталостью, сознание с трудом воспринимало происходящее, а маленький шарик огня спокойно, даже величаво плыл на стыке шкур. Если в начале работы это радовало и внушало уважение, то сейчас это только бесило. Однако сделать шарик больше не получалось. Нет, конечно, я мог сделать метровый шар огня, вот только держался он всего пол секунды, а я потом пил осточертевший эликсир. Поэтому приходилось работать медленно и усердно по два раза проходя каждый шов. Наконец, когда в ночном беззвёздном небе появилась луна, всё было готово. Поверхность котлована переливалась синим цветом под светом яркой полной луны. Я же с удовольствием читал системные сообщения.

Поздравляем. Вы улучшили владение магией огня на 359.

Текущий уровень 8 79/80.

Поздравляем. Вы улучшили владение телекинезом на 21.

Текущий уровень 10 18/100.

Прочитав сообщений несколько приободрился, работа не прошла зря. Затем сходил в баню за Хугином и отправился спать.

Разбираться с заклинаниями не было ни сил, ни желания. Надеюсь в турнире не вылечу в первый день и смогу спокойно заняться заклинаниями завтра вечером. Сейчас же пора спать. Хугин думал также, устраиваясь на шкафу.

Ночь, точнее её остаток, прошёл тихо и спокойно. Мне ничего не снилось и за время сна удалось неплохо отдохнуть, а посему наглую побудку Ильнура встретил с улыбкой. Сам вчера попросил разбудить меня по-раньше, чтобы спокойно позавтракать и сходить зарегистрироваться в турнире. точнее подтвердить участие и узнать первого соперника, без очереди. Странно, казалось бы играю не так много, хотя, уже недели две. Привык к миру, окружению, магии, странным снам. Но здесь мне нравилось гораздо больше, чем в реальном мире. Как обычно с утра ворон на меня не отреагировал и продолжил спать.

- Ослик, чего задумчивый такой? - за завтраком ко мне неожиданно присоединилась Уся.

- Да вот, думаю, что в игре легче, чем в реальной жизни, - спокойно доедая непревзойдённую кашу неизвестно из какой крупы ответил я.

- Это ты маленький ещё. Поверь мне, тут всё гораздо сложнее. чем кажется, - впервые на моей памяти серьёзно заявила она, а затем вернулась к своему привычному поведению.

- Готов к турниру Ослик? - весело продолжила она.

- Нет, - спокойно ответил я и откланялся, оставляя Усю в прострации, которая никак не ожидала такого ответа.

Дорога до места регистрации, точнее до места где располагаются организаторы турнира, идти было минут пять, кои я потратил на простое созерцание городских зданий. Всё-таки этот город был особенным. Если при первом впечатлении он оставляет впечатление грозной крепости, где тебя могут убить на каждом углу, а из бойниц следит зоркий враг. То сейчас, спустя неделю начинаешь замечать детали, которых не видел до этого. Слышишь крики играющих детей, видишь заботливо разбитые клумбы, от которых идёт потрясающий аромат. На лицах местных жителей видишь не воинственный оскал, а доброжелательную улыбку.

Турнирный центр располагался в небольшом двухэтажном строении на окраине города. Выделялся он среди прочего только огромным объявлением, на котором огромными буквами сообщалось, что в здании находится окно информации. Очереди снаружи не было, поэтому я со спокойной душой прошёл внутрь здания.

Обстановка внутри была очень скромной. Меня встретила небольшая комната, в коей из мебели присутствовали лишь

большой деревянный стол и занятый в данный момент стул. На нём восседал, по другому и не скажешь, огромный человек с тёмной кожей, не чёрной, а именно тёмной. Огромные ручищи держали маленькое хрупкое перо задумчиво выводившее какие-то буквы на листке бумаги. Одет же этот индивид во что-то типа мантии, точнее и не скажешь, так как стол загораживал нижнюю часть его тела.

- Доброе утро, - я вежливо поздоровался.

- Ага, утро, - ответил мне мужчина не отрывая взгляда от многочисленных бумаг.

- Не подскажите, где можно найти информацию по предстоящему бою?

- Уровень? - глаза всё также прикованы к бумагам.

- Двадцатый.

- Первые бои через час на третьей арене за городом. Имя?

- Фёдор Конь, - ответил я и подумал, что не зря так рано проснулся, не мудрено было и пропустить начало.

- Ваш бой открывает турнир. Первый соперник Кракозебр. Удачи! - быстро выпалил он и за всё время разговора так ни разу и не оторвал взгляда от бумаг.

Узнав всё необходимое я спокойно вышел из здания и направился в сторону турнирных арен. Как раз пока дойду останется минут пятнадцать до боя. Арены находились в этой же стороне, но были вынесены за пределы города. Свою арену, а точнее небольшое, ограниченное деревянным забором овальное пространство я нашёл быстро. На заборчике висела табличка с большой цифрой три. Всего было двенадцать арен и моя находилась на окраине. Рядом уже толпились игроки, которых было легко отличить от местных жителей, так как на их лицах с каждой минутой всё сильнее разгорался азарт. Я подошёл к судье, невысокой девушке в свободного кроя платье с длинной русой косой.

- Здравствуйте, мне сказали, что я сегодня отрываю бои, - улыбаясь поздоровался с девушкой.

- Фёдор Конь, - она улыбнулась в ответ, и я заметил, что у девушки выразительные голубые глаза.

- Да, ваш бой начнётся через семь минут. Есть время выпить эликсиры, - продолжила она после паузы, которая ушла на нахождение меня в списке, который она держала в руках.

- А есть какие-то специальные эликсиры? - честно говоря об этом я даже не подумал. Нет, где-то глубоко внутри я понимал, что такие вещи в игре должны быть, но почему мне об этом никто не сказал, неужели на меня никто не рассчитывает.

- Странный вы, конечно есть, - удивлённо взглянула на меня

девушка, - есть на скорость, силу, выносливость, различные магические. Это только те, которые я в глаза видела. Вы что же не знали?

- Нет, - честно ответил я и несколько взгрустнул.

- Да вы не расстраивайтесь.Меня, кстати, Ляйсан зовут, - непринуждённо сказал девушка и протянула руку для рукопожатия.

- Приятно, - ответил я пожимая аккуратненькую ладошку, - думаете есть шансы?

- Конечно, всё зависит от мастерства, - подбодрила меня Ляйсан, затем откланялась и пошла к центру арены.

- На первый бой игроков до двадцатого уровня приглашаются Фёдор Конь и Кракозебр, - громко, очень громко произнесла она.

Я ещё раз оглядел себя, поправил топоры и вышел на песок небольшой арены. Рядом со мной через небольшую калитку протиснулся высокий мужчина в кожаный доспехах с щитом и мечом. Он несколько суетился, что выдавало в нём не очень опытного турнирного бойца. Перед глазами всплыло системное сообщение.

Турнир начинается!

Бои до смерти! Воскрешение на местном кладбище.

Бой 1 раунда.

Ваш соперник Кракозебр.

Бой начнётся через тридцать секунд.

Место нашего боя накрыл полупрозрачный купол, а голос Ляйсан строго приказал разойтись, а затем стал считать секунды, оставшиеся до начала боя.

Бой начался.

Системное сообщение возвестило о начале поединка. Кракозябр тут же бросился в атаку от которой я еле успел увернуться. Началась круговерть. Несмотря на первоначальное волнение соперник был хорош. Одна атака сменяла другую, а я даже не успевал провести контратаку. Сил хватало только на то, чтобы парировать удары меча и щита противника. Кракозябр не использовал магию. Значит у меня был шанс. Несмотря на то, что он явно был быстрее и сильнее меня я всё ещё продолжал успешно защищаться. Однако вместо того, чтобы уставать Кракозябр наращивал темп. Спустя тридцать секунд на мне было несколько сильно кровоточащих ран. Если не использовать магию, то я проиграю. Выждал момент очередной атаки противника сделал небольшую ямку под его опорной ногой. Кракозябр потерял равновесия, чем я не замедлил воспользоваться. Отмахнулся от меча соперника, ударил ногой в щит и вторым топором проломил нагрудник Кракозябра. На этом

собственно говоря бой и закончился. Пробив нагрудник я по всей видимости пробил и грудную клетку, после чего противник свалился замертво, а система признала меня победителем.

Бой 1 раунда окончен. Победитель ФёдорКонь.

Продолжительность боя 48 секунд.

- Победитель Фёдор Конь, - весёлым голосом продублировала систему Ляйсан и попросила меня выйти. На выходе же поздравила меня с грамотно проведённым боем и предупредила, что через несколько минут должны подойти лекари. Бои следующего раунда начнутся где-то через час.

Вокруг арены на которой я только что сражался было совсем немного народа. Ощущение, что вокруг собрались лишь участники боёв. Зато около остальных арен собралось уйма народа. Всюду шныряли уличные торговцы, продававшие еду и напитки, которую покупали в основном местные жители.

Подошедший ко мне через несколько минут лекарь в белой мантии сказал над порезами несколько слов, затем небольшое сияние и от ран не осталось и следа. Затем всё оставшееся время я провёл наблюдая за поединками своего уровня, здраво рассудив, что идти искать друзей не стоит, так как прорываться через толпу слишком энергозатратно. Да и времени на это уйдёт не мало. Из увиденного мной можно сделать два вывода. Первый, шансы у меня есть. Второй, если я до финала встречусь с одним невысоким, даже маленьким моголом, то шансов у меня нет.

Бои первого раунда закончены. Начинаются бои второго раунда. Прошу выйти на арену Фёдора Коня и Аргамеса.

В этот раз первым на площадке оказался мой соперник. Высокий, где-то на голову выше меня мужчина, который презрительно и несколько высокомерно смотрел на окружающих. В руках он держал посох из тёмного дерева, а одет был в длинную мантию. Значит мне не повезло встретиться с магом во втором бою.

Турнир начинается!

Бои до смерти! Воскрешение на местном кладбище.

Бой 2 раунда.

Ваш соперник Аргамес.

Бой начнётся через тридцать секунд.

Арену окутал уже знакомый по первому бою купол, а мы с противником разошлись в разные стороны площадки. Только в этот раз соперник не стоял просто так. Он что-то проговаривал и его тело окутывалось ярким сиянием, которое через несколько секунд спадало.

Бой начался.

Провозгласило системное сообщение одновременно с

окончание отсчёта Ляйсан и бой действительно начался. Я со всей возможной скоростью устремился на встречу противнику. Тот ощущение. что только и ждал этого. Короткое и неразборчивое слово слетает с его губ и на встречу мне отправляется огромный сгусток огня. Понимаю, что уклониться полностью не успеваю, слишком большую скорость набрал. В последний момент успеваю отклониться чуть правее. Левую руку обожгло так, словно она попала в бушующее пламя, хотя так оно и было. Но смотреть, что осталось от руки не было время, только чувствовал, что она меня не слушается. Судя по всему у заклинаний был небольшой откат, так как Аргамес вместо того, чтобы добить меня отбегал. Значит достать его я не успевал. С моей же магией тут не навоюешь. Поэтому пришлось закинуть топор за пояс, пока делал это успел бросить взгляд на левую руку, вместо которой у меня теперь болталась костяшка. Вся кожа и мышцы сгорели, заодно пламя прижгло и вены с артериями, поэтому крови не было совсем, как и боли, что естественно. Сейчас в крови зашкаливает адреналин от боя, а вот потом. Потом будет очень больно. Тем временем маг остановился, развернулся и принялся готовить второе заклинание, которое я вряд ли переживу. Срываю правой рукой один из метательных топориков и посылаю в мага. Вижу как он презрительно ухмыляется и посылаю вслед первому второй на пределе своей скорости, но маг закончил произнесение заклинания и в мою сторону летит двух метровый столб огня. Пытаюсь увернуться, но не успеваю. Столб оказывается самонаводящимся, но вдруг он опадает, а я вижу мага с моим метательным топориком в бедре.

Бой 2 раунда окончен. Победитель ФёдорКонь.

Продолжительность боя 27 секунд.

- Победитель, Фёдор Конь, - с тревогой в голосе озвучивает результат поединка Ляйсан, а меня накрывает откат от ранения. Боль, всепоглощающая и всепожирающая. Сто процентов отображаемой боли сыграли свою роль. Как ни странно, но потерять сознание от болевого шока не получалось, поэтому я всё видел и чувствовал. Вот моё тело заваливается на песок арены. Ко мне спокойно подходит лекарь, брезгливо морщится и начинает речитатив на неизвестном мне языке. Чем дольше он его произносил, тем сильнее разгоралось зелёное свечение вокруг его рук. Чувствую, что он почти закончил и яркое зелёное свечение с его рук переходит на мою повреждённую конечность. Яркая вспышка и боль отходит.

Я, наконец, выдыхаю. Оказывается всё это время я даже боялся вздохнуть. Левая рука выглядит как новенькая, а лекарь спокойно улыбаясь выходит с площадки, а значит и мне пора.

- Всё нормально? - с тревогой спрашивает Ляйсан.

- Да, живой, - весело отвечаю я вставая и уходя с арены.

Так прошёл мой второй бой и я понял, что ненавижу магов и что жизненно необходимо продумывать тактику боя с каждым соперником, а не полагаться на русский авось вкупе с импровизацией, иначе следующего мага я не переживу. Вот что стоило сразу метнуть в него несколько топориков и на этом закончить бой. Нет, зачем-то решил добежать до соперника. Как будто он воин ближнего боя. Занявшись самобичеванием не заметил как пролетел второй раунд боёв, это означало, что скоро меня вызовут на очередной бой, к которому морально я всё ещё не был готов. На грани сознания всё ещё маячила боль, от которой не было спасения.

- Бои второго раунда закончены. Поздравляю победителей. Начинаются бои третьего раунда. На арену приглашаются Фёдор Конь и Мусаси.

Это конец, пронеслась в голове шальная мысль. Мусаси был именно тем маленьким моголом с которым я не хотел встречаться до самого финала, потому что скорость его движений просто потрясала. Нет, складывалось впечатления, что он двигается несколько лениво, но это впечатление было обманчивым и это было страшно.

Я опять вышел на арену вторым. На другом конце площадки меня уже ждал спокойный как скала Мусаси. Его руки удерживали катаку и небольшой кинжал, а сам он был одет в обычную рубаху и шаровары. Ощущение, что он с первого уровня не менял вещей. Значит игрок был слишком самоуверен, чем вполне можно и воспользоваться.

Турнир начинается!

Бои до смерти! Воскрешение на местном кладбище.

Бой 3 раунда.

Ваш соперник Мусаси.

Бой начнётся через тридцать секунд.

Вновь купал окутывает сияние, а ухо улавливает в голосе Ляйсан, которая отсчитывает секунды до начала боя, сожаление, что мой путь на турнире заканчивается так быстро. Скорее всего это игра моего воспалённого после предыдущего боя сознания, но я также как и голос Ляйсан почти не верил в свою победу. Взгляд Мусаси, который буквально приковывал к месту был спокоен и рассудителен. Будто бы для него это бой насмерть, а просто работа.

Бой начался.